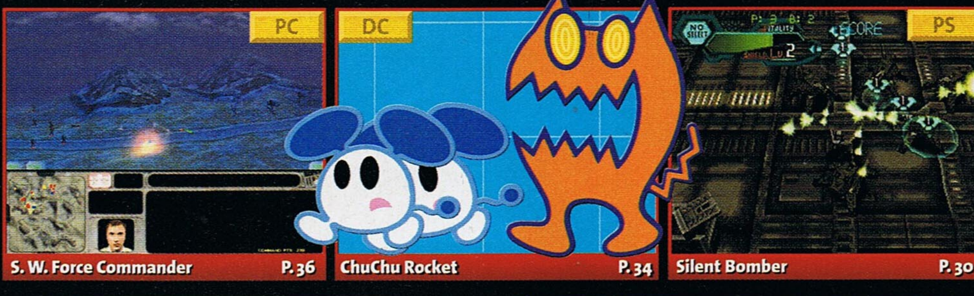


PC • PSX • N64 • GB • SEGA
Nº13 Junio de 2000 - CADA MES EN TU KIOSCO
395 Ptas.
Canarias, Ceuta y Melilla 420 Ptas.
Portugal- cont. 495 Esc.
ScreenFun
La única revista con todos tus videojuegos
Megapóster coleccionable
DEAD OR ALIVE 2
GUÍAS
Resident Evil 3, guía
Operación Mad Jacal
Final Fantasy VIII, guía de submisiones
JUEGOS
Destruction Derby Raw, A sangre fría, Wetrix+
El imperio de las hormigas, Diablo II, Silent Bomber, EverQuest, Starlancer, Jedi Power Battles, Ronaldo V-Football, Thief II, Dragon Quest, Sega World Wide Soccer, Jackie Chan, N-Gen, Tombi! 2, Delta Force 2, Ecco the Dolphin, BattleTanx, Euro 2000
vuelve el nº1:
colin mcrae rally 2.0
El primer asalto de la PS2
TEKKEN TAG TOURNAMENT
La estrategia desde el Lado Oscuro
STAR WARS FORCE COMMANDER
¡El comecocos del siglo XXI!
ChuChu Rocket!
DEAD OR ALIVE 2
¿Conseguirá desbancar a Soul Calibur?
MARTINI
Valvoline
Ford

Del 11 al 13 de mayo se celebró en Los Ángeles la mayor feria de videojuegos del mundo: ¡el E3! Todas las compañías acuden hasta California para mostrar lo último, lo más novedoso, lo mejor, lo más sorprendente de este mundo sin límites: ¡los videojuegos! SCREENFUN tenía que estar allí para verlo, para oírlo, para sentirlo, para jugarlo y... ¡para contártelo todo! Volvimos con la boca abierta y preparamos un extenso reportaje para que te hagas idea de todo lo que se te avecina. ¿Estás preparado para entrar en la segunda generación? Entonces... ¡PRESS START!



S. W. Force Commander P. 36 — ChuChu Rocket P. 34 — Silent Bomber P. 30

JUEGOS

IMPACTO INMINENTE

¡Atención! 4 **Especial E3**
En California, además de playas, calor y buenas vistas, está lo último y más calentito en videojuegos.
¡Atención! 10 **Dead or Alive 2**
Pisando fuerte: ¡el juego que le hará sombra a *Soul Calibur!*
¡Atención! 12 **Tekken Tag Tournament**
Una saga que dio mucho que hablar en Playstation y ahora promete volver a golpear fuerte en Playstation 2.
14 **Destruction Derby Raw**
Acaba con todos los coches que te salgan al paso. ¡La carretera es tuya!
15 A sangre fría
16 El Imperio de las Hormigas
17 Paris 1313
18 Diablo 2
19 Mario Party 2
19 Star Trek Voyager
19 Wacky Races

BANCO DE PRUEBAS

Por orden alfabético:

22 **Lista de éxitos**
El Top 20, según los lectores.
41 Army Men: Sarge's Heroes
68 BattleTanx
¡Atención! 34 ChuChu Rocket
¡Atención! 28 Colin McRae 2
62 Dragon Quest
63 Delta Force 2
70 Dukes of Hazard
64 Ecco the Dolphin
¡Atención! 38 Euro 2000
¡Atención! 32 EverQuest
55 Everybody's Golf 2
73 Jackie Chan
71 Jagdverband 44
¡Atención! 65 Jedi Power Battles
69 Lemmings Revolution
59 N-Gen Racing
69 Radical Bikers 2
72 Railroad Tycoon 2
57 Rescue Shot
73 Revenant
73 Roadsters
40 Ronaldo Football
¡Atención! 56 Sega World Wide
73 Shadow Watch
71 Sid Meier's Alien Crossfire
¡Atención! 30 Silent Bomber
73 Spirou
58 Starlancer
60 Star Trek Armada
¡Atención! 36 Star Wars: Force Commander
73 Street Skater 2
42 Thief II
72 Tiger Woods 2000
61 Tombi 2
71 Total Games
70 Victory Boxing
71 Wetrix



BattleTanx P. 68



Starlancer P. 58





P. 12

Y MÁS...

HARDWARE

¡Atención! 78 **Comparativa de monitores**
Los mejores monitores para jugar con la máxima resolución.

ESPECIAL

¡Atención! 74 Mod-Chip
76 Tu dirección en la web
82 Campus Party 2000
83 Rol y estrategia
84 Bonus Level: Tomb Raider

CINE

86 Campo de batalla: La tierra

ARTÍCULOS

88 Unas risas
90 Cartas del lector
94 Sorteos
En California, además de playas, calor y buenas vistas, está lo último y más ca lentito en videojuegos.

SCREENFUN TRUCOS



¡100% PROBADOS!
Todos los trucos y códigos están comprobados y funcionan a la perfección. ¡Para que no te lleves un chasco!

SCREENFUN trucos nos trae esta vez dos guías muy especiales: las misiones alternativas de Final Fantasy VIII y el minijuego de los mercenarios de Resident Evil III.
Y, por supuesto, trucos para todas las plataformas.
Pero si estás buscando un truco en particular, nos escribes y te lo mandamos:



SCREENFUN, apdo. 14.112
Madrid 28080,
o al e-mail
screenfun@bauer.es

¿Quieres hacer tu pregunta de viva voz? Llámanos:

915 476 808

El horario de atención personal es: lunes y miércoles, de 16:00 a 17:00 y martes, jueves y viernes, de 16:00 a 18:00.

Y si lo deseas, también te facilitamos trucos por fax. Mándanos tu duda al:

915 427 160



Este año tampoco podíamos faltar al 'E3'. SCREENFUN puso rumbo a California para contaros todo lo que allí sucedió.

Como todos los años, del 11 al 13 de mayo se celebró en el L.A. Convention Center la mayor feria de videojuegos del mundo, ¡el *E3!* Tres pabellones con una superficie de 550.000 metros cuadrados, en los que estaban instalados 430 stands de las más importantes compañías, distribuidoras y desarrolladoras de software y hardware, dispuestas a sorprendernos con sus nuevos productos. En las afueras del Convention Center, miles de periodistas (62.000 según los organizadores) de todos los rincones del planeta esperaban ansiosamente a que se abrieran las puertas...

Una vez dentro, daban escalofríos los increíbles stands que había montados: montones de monitores conectados a sus respectivos PCs y consolas, videowalls gigantes, cientos de luces de colores, la música a todo volumen, actores disfrazados de todos los héroes de los juegos, naves, coches, motos... Súmale a eso las ultimísimas novedades en videojuegos y hardware y, en fin... ¡todo lo que un jugón como tú siempre deseó tener!

En la edición del 2000 de la *Electronic Entertainment Expo* se presentaron alrededor de 2.000 nuevos productos que pronto (y algunos no tanto) podrás disfrutar en tu casa.

Algunos de los puntos más fuertes de la feria fueron el stand de Microsoft, donde comprobar el potencial de la X-Box; el de Konami, donde se podía ver cada hora el vídeo promocional del esperadísimo *Metal Gear Solid 2;* el de Eidos, para ver de cerca a Lucy Clarkson (la nueva Lara de carne y hueso), las cientos de PS2 repartidas por muchos de los stands...

En definitiva: tres días de auténtica locura... ¡que esperamos repetir el año que viene!


Downtown L.A., el centro neurálgico de California. Allí se encuentra emplazado el E3.


Sobre los edificios se podían ver muñecos hinchables de los KISS. ¡A lo grande!


Rock y videojuegos: nos encontramos con Raymond, batería de Fear Factory (izda.).


Los stands eran alucinantes. Mirases por donde mirases, había un sitio para jugar.



La X-Box ya era una realidad. Como puedes comprobar, Microsoft llenó la feria de publicidad anunciando la llegada de su consola para el año 2001. ¡Estamos deseando!

¿Te creías que le quedaba poco a nuestra amiga? Pues nada más lejos de la realidad: ¡todavía queda Playstation para rato!

DINO CRISIS 2

PS

Capcom

Lanzamiento: finales de 2000


Los dinosaurios están sueltos en tu Play, y además, muy cabreados.

El nuevo *Dino Crisis* será mucho más arcade que la primera parte. Llevarás dos personajes alternativamente, tendrás menos puzzles ¡y más enfrentamientos sangrientos! Podrás hacer combos (matar hasta cuatro dinosaurios a la vez con tu superarma) y la cámara ahora se desplazará como en *Resident Evil.*

Driver 2

PS

Reflections

Lanzamiento: finales de 2000


Ahora vas a encontrarte muchas más curvas en tu camino.

El experto conductor y agente secreto Tanner vuelve a violar las normas de circulación de cuatro nuevas ciudades: Chicago, La Habana, Las Vegas y Río de Janeiro. En cada una de estas capitales, la red de calles gana en variedad con curvas y salidas de autopista. ¡Se acabaron los mapas cuadriculados a base de rectas! Además incluye un modo multijugador a pantalla dividida.

Tony Hawk's 2

PS

Neversoft

Lanzamiento: verano de 2000

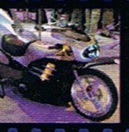

Además de hacer trucos podrás construirte un skate park

Te molaría hacerte tu propio skate park pieza a pieza como si se tratara de un coche? Pues la secuela del popular juego de skate te permite eso y mucho más: movimientos más sueltos, nuevas opciones multijugador y un nuevo motor gráfico sin redibujado. ¡Y menuda música!

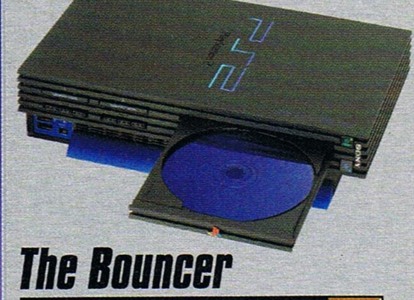










Metal Gear Solid 2



Éstos son los bocetos de los personajes que aparecerán en el MGS2. ¡Primicia!

PC | PS2 | N64 | DC

Konami

Lanzamiento: 2001

El séptimo arte, amenazado: ¿quién va a querer ir al cine pudiendo protagonizar la peli?

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty fue el juego que levantó más expectación en el *E3*. Cada hora en punto, el enorme videowall del stand de Sony se rodeaba de incrédulos que querían ver con sus propios ojos lo que se contaba del juego... ¡Ya ha llegado! ¡Ya podemos jugar con una auténtica peli interactiva!

Metal Gear Rex es ahora Metal Gear Ray, un robot gigante lleno de brazos, piernas y accesorios. La acción se desplaza de Alaska a Nueva York, donde el más duro de los agentes tiene nuevas habilidades y una misión aún más dura. En mitad de una tormenta, deberás infiltrarte en un barco plagado de agentes dotados con visión nocturna y esconderte en los más insólitos recovecos, ¡siempre a punto de ser descubierto! Lo mejor del juego es que Konami no ha utilizado todas las posibilidades del hardware sólo para hacer gráficos de cine. Más allá de eso, ha pretendido mejorar el entorno psicológico del juego. Si ya en el primer *Metal Gear*, los personajes tenían una vida, experiencias y carácter que les llevaba a reaccionar conforme a su forma de ser, ¡espérate a ver el nuevo! No sólo deberás conocer a fondo a tu personaje, sino también a tus enemigos si de verdad quieres vencerles. ¡No uses la fuerza bruta, usa la inteligencia!



Esta imagen está tomada del videowall de Konami. No es muy buena...



... pero te sirve para hacerte una idea del impresionante juego que se avecina.



WipEout Fussion

PC | PS2 | N64 | DC

Psygnosis/Sony

Lanzamiento: finales de 2000

Si te gustaron los anteriores, ¡con éste vas a flipar!

No pudimos jugar con él porque no había una versión jugable, pero la demo que nos mostraron tenía un aspecto increíble: además de nuevos vehículos, escenarios, reglas y 48 posibles maniobras (frente a las 7 originales), verás un nivel de detalle como no imaginas.



Podrás salirte de tu recorrido y explorar el entorno.

Gran Turismo 2000

PC | PS2 | N64 | DC

Polyphony/Sony

Lanzamiento: finales de 2000

¡Coches que mueven de tres a cuatro mil polígonos!

Han exprimido las posibilidades de la PS2 al máximo, el diseño de cada coche ha llevado una semana (frente a un día que tardaban hasta ahora), es 10 veces más poderoso en gráficos, resolución y texturas que el anterior; ¡20 millones de polígonos por segundo!



GT 2000: más resolución, más polígonos... ¡Inmejorable!

Unreal Tournament

PC | PS2 | N64 | DC

GT Interactive

Lanzamiento: finales de 2000

Acaba con todo lo que se mueva en tu PS2

El *Unreal Tournament* para PC era un juegazo que mereció un 9 de SCREENFUN. Pues bien, la Playstation 2 nos va a permitir jugar con el mismo aspecto gráfico y la misma inteligencia artificial. Lo único que echarás de menos es poder jugar a través de Internet.



UT para PS2: mejoras gráficas, pero no habrá juego en red.

FIFA 2001

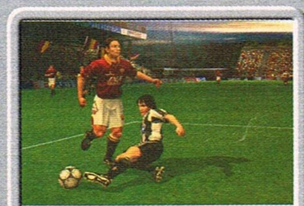
PC | PS2 | N64 | DC

E.A. Sports

Lanzamiento: finales de 2000

¡Esto sí que es fútbol!

Cuando juegues en tu PS2 te parecerá que estás viendo un partido en directo! Las animaciones y los movimientos de los jugadores son sencillamente geniales, los comentarios no se repetirán tras muchas partidas, y gracias a los botones analógicos tus pases serán más exactos.



¡No queremos Euro 2000, queremos Fifa!

The Bouncer

Dream Factory/Square | PS2

Lanzamiento: finales de 2000



Un juegazo en el que, además, creerás que vives en una película.

The Bouncer es uno de los juegos que más lejos lleva las posibilidades del hardware de la Playstation 2. Diseñado para que parezca que los personajes se mueven dentro de una película en tiempo real, notarás hasta dónde llega cuando comiences a pelear y veas que casi todo a tu alrededor es interactivo.

Soul Reaver 2

Crystal Dynamic | PS2 | DC

Lanzamiento: noviembre de 2000



Cronológicamente, este Soul Reaver es anterior a su antecesor. ¡Curiosidades...!

Raziel debe viajar en el tiempo y regresar a Nosgoth para hallar el misterio de la extinción del clan de los vampiros. Resulta anecdótico que el juego comience atrás en el tiempo y, sin embargo, tus habilidades, armas y técnicas especiales se hayan triplicado. Y sobre todo, ¡una jugabilidad superior!

Star Wars: Starfighter

Lucas Arts | PS2

Lanzamiento: finales de 2000



La saga de juegos de La Guerra de las Galaxias sigue dando sus frutos...

Los juegos de la saga de Star Wars son de los que más van a agradecer las nuevas posibilidades del hardware. El argumento siempre es el mismo, pero los efectos especiales, los vehículos y los escenarios sufren tal lavado de cara que parecen juegos totalmente distintos. Atento al campo de visión: ¡la vista se pierde!













Novedades Sega

READY 2 RUMBLE 2

Vuelven los puñetazos más divertidos

PC | PS | PS2 | N64 | DC

Midway

Lanzamiento: finales de 2000

El boxeo es cosa de risa.

Once boxeadores del juego original regresan con trajes actualizados, nuevas burlas, movimientos especiales... Se añaden chicas en bañador para anunciar los asaltos y nuevos personajes, como ¡súper Michael Jackson!

18 WHEELER

¿Crazy Trailer?

PC | PS | N64 | DC

Sega

Lanzamiento: sin confirmar



Mascar tabaco en camiseta es opcional.

Para ser feliz quieres un camión? ¡Pues elige entre cinco! Lánzate a la autopista y compite contra otro camión. El peso de la carga afecta a tu aceleración, y los daños reducen el valor de la entrega.

EVIL TWIN

Pesadillas infantiles

PC | PS | N64 | DC

Ubisoft

Lanzamiento: navidades 2000



En un sueño, cualquier cosa puede pasar.

Cyprien es un niño con cara de malote que, tirachinas en mano, recorre un mundo de pesadilla y les zurra a los monstruos transformandose en su álter ego peleón, su *gemelo malvado*. Esta aventura onírica pondrá el énfasis en los puzzles y los personajes extraños con los que interactuar. ¡Habrá 100 de ellos!

La consola de Sega ha sorprendido a todos en este *E3*, presentando más ideas nuevas que ninguna otra. ¡Alucina con los nuevos complementos de la DC!

● ¡Dentro de muy poco tiempo podrás ver DVDs en tu Dreamcast! ¿Cómo? Con este bello reproductor. Eso sí, ahora simplemente es un prototipo, pero la gente de SEGA está trabajando duro para que se comercialice lo antes posible.

● Si tu hobby es la música y tienes una DC, dentro de poco podrás reproducir los famosos MP3 en tu Visual Memory. La pena es que sólo entren 4 MB, aunque es cuestión de tiempo que SEGA comercialice módulos con más memoria.

● Y más noticias: los norteamericanos ya pueden disfrutar del *DreamCall*, un programa que les permite hablar por teléfono pagando el mismo precio de una conexión a Internet. ¿Llegará a España? Siiii, por favor, lo necesitamos...



● El compañero perfecto del teclado es el ratón. Ahora será maravilloso navegar por Internet y jugar al *Quake III*, ¡a ver quién tiene narices ahora de hacerme un frag!

● Y para finalizar, un producto que seguro que creará polémica: el emulador *Bleem!* para Dreamcast. Con él podrás jugar a tus juegos de PSX en la DC. ¡Es alucinante!



El ratón tiene el mismo look que el de un iMac.

Lo más esperado: a puerta cerrada se presentó un video de Sonic 2.

SAMBA DE AMIGO

¡Agita esas maracas! ¡Fiestaaa!

PC | PS | N64 | DC

Sega

Lanzamiento: finales de 2000

Sonic Team le pone salsa a la Dreamcast con este juego musical. Personajes descacharrantes, fondos psicodélicos, ritmo latino... ¡y un periférico especial con forma de maracas! Agítalas en sincronía con la música y en la posición correcta (¡como lo oyes, las maracas reconocen su posición en el espacio!). Cuando te lo indique el juego, deja de moverlas y haz una pose chula. ¡Serás el rey de la samba!



Imagínate haciendo el idiota con unas maracas. ¡Es guay!

FANTASY STAR

Primer juego de rol online para consola

PC | PS | N64 | DC

Sega

Lanzamiento: navidades de 2000

Sonic Team, los genios que hay tras *ChuChu Rocket*, vuelven a la carga, esta vez con un juego de rol online. En tu exploración del mundo de *Fantasy Star* encontrarás a otros jugadores, que se pueden unir a tu grupo (de cuatro miembros como máximo) para cumplir una misión concreta. La comunicación se hace con frases y símbolos predeterminados, que se traducen automáticamente al idioma elegido por cada jugador. ¡Tranquilo, que para jugar no tendrás que aprender japonés!

¡Lo de 6 billones de jugadores del eslogan de Dreamcast va camino de hacerse una realidad!

QUAKE III

¡Jugadores de PC, allá vamos!

PC | PS | N64 | DC

Activision

Lanzamiento: finales de 2000

¡Este juego dejará a los usuarios de PC con la boca abierta!

Jugadores de PC y de consola podrán enfrentarse entre sí con *Quake III*. Ni los gráficos ni el frame rate de la versión de Dreamcast tienen que envidiarle a los de la mayoría de los PCs, al menos en la versión que se mostró a la prensa. Se añaden nuevas arenas de combate exclusivas de Dreamcast, y la interfaz y los menús han sido rediseñados. También permite jugar a cuatro jugadores en pantalla dividida. ¡A partir de ahora, los deathmatch van a ser más feroces que nunca!!

SPACE CHANNEL 5

Bailoteos en el hiperespacio

PC | PS | N64 | DC

Sega

Lanz.: verano de 2000

Unos alienígenas marchosos han secuestrado a los tripulantes de una estación espacial. Ulala sólo tiene que imitar los pasos de los aliens para liberar a los rehenes y unirlos a su grupo de baile. Hay 78 bailarines para rescatar, entre los que se cuenta Michael Jackson. ¡Sabíamos que era de otro planeta!



Ulala, la diosa del baile espacial.



HEY YOU, PIKACHU!

PC PS N64 DC

Nintendo

Lanzamiento: sin confirmar

Háblale a Pikachu con un micrófono

El primer juego de N64 con reconocimiento de voz llega a Occidente! Hablas con Pikachu mediante un micrófono, y ganas puntos de amistad si consigues mantenerle contento. ¡Si le haces enfadar, se va corriendo y tienes que ir a buscarlo! Pikachu y tú podéis hacer muchas actividades juntos, y en algunas podréis conocer a otros pokémon: junto a Bulbasaur, buscas los ingredientes de un guiso, cuidas de unos Caterpie o ayudas a unos Poliwhirl a salir de un pantano. Charmander y Squirtle tienen un pequeño cameo. ¡Esperemos que lo saquen en español!



Es tu ocasión de conocer personalmente a Pikachu. "¡Vamos a jugar!"



Los fans de Pokémon estaban encantados con este juego.

DINOSAUR PLANET

PC PS N64 DC

Rare

Lanzamiento: finales de 2000

Aventuras en la era jurásica

Existe un planeta donde los dinosaurios no se extinguieron, sino que evolucionaron y se hicieron inteligentes. Pronto podrás viajar a ese mundo con *Dinosaur Planet*, el próximo proyecto de Rare.

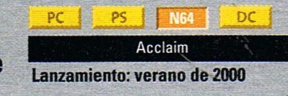


Con gráficos así, ¡casi parece una película de Don Bluth!

Los jugadores se meterán en el papel de dos héroes, Sabre y Krystal, que viajan al misterioso planeta Dinosaurio. Cada uno va acompañado de un simpático aliado (una princesa pterodáctilo y un príncipe triceratops). A estos acompañantes les podrás dar órdenes para que caven agujeros, descubran secretos, recuperen objetos, distraigan a los enemigos o incluso participen en minijuegos. ¡Solo asegúrate de que los mantienes bien alimentados!

El Expansion Pak será obligatorio, y teniendo en cuenta que los personajes tendrán animación facial y que habrá horas de diálogos, no es de extrañar que el cartucho sea de 512 MB.

TUROK 3



PC PS N64 DC

Acclaim

Lanzamiento: verano de 2000

Continúa la caza de dinosaurios

Con *Turok Rage Wars*, la faceta de multijugador del cazador de dinosaurios ya había tocado techo... Espera a ver su tercera encarnación: ¡48 mapas de multiplayer, 36 de ellos totalmente nuevos! En el juego solitario podrás escoger llevar a un personaje masculino o femenino, que afectará a las armas que manejes y a los lugares a visitar. Los escenarios cambian en función de eventos preprogramados, que ocurren con o sin la presencia del jugador. Y para los que no toleren la frustración, se puede salvar en cualquier punto del juego.



Éste podría ser el último título de Acclaim para N64.

BAD FUR DAY

PC PS N64 DC

Rare

Lanzamiento: principio de 2001

La ardillita saca su lado más salvaje

Tal vez los jugadores de Game Boy recuerden a Conker, la adorable ardilla protagonista de *Conker's Pocket Tales*. Pues bien, en *Conker's Bad Fur Day*, la ardilla se ha vuelto violenta, maleducada e irreverente. No sólo mata a sus enemigos con saña, sino que se orina en ellos, se emborracha, suelta palabrotas como si fuese un personaje de *South Park* y vomita a discreción. ¡Una joya de animalito, vaya!

Al principio el juego iba a ser un típico jump&run, pero parece que alguien en Rare descubrió que ya estaba harto de historias pastelosas, y le ha dado un giro de 180º al personaje.

Éste será el primer juego de Nintendo 64 "sólo para adultos". Mujeres tetonas, violencia gratuita y vulgaridades de todo tipo hacen de este cartucho la pesadilla de cualquier padre responsable.

Además del humor de dudoso gusto, el juego cuenta con toda la calidad que Rare pone en sus juegos de plataformas. Habrá voces (sobre todo tacos) y animación facial para el protagonista.



En Nintendo son así: ¡o se pasan o no llegan!

ZELDA MAJORA'S MASK

PC PS N64 DC

Nintendo

Lanzamiento: finales de 2000

Ya está a la venta en Japón, ¡y arrasa!



Mejorar al Zelda 64 es una proeza digna de elogio.

El próximo enemigo de Link es... ¡el tiempo! Mientras perseguía al ladrón de su pony Epona, nuestro héroe se ve trasladado a una especie de Hyrule alternativo, donde la Luna está desplazándose lentamente en rumbo de colisión. ¡Es el fin del mundo! Tu misión será impedir la catástrofe antes de que se produzca el cataclismo, así que tienes que darte prisa. Un contador en la base de la pantalla te muestra la proximidad de la Luna con la Tierra, y en tus aventuras puedes ganar algo de tiempo por medios mágicos. ¡Pero sólo completando el juego podrás evitar el temido choque!

En un principio, este título iba a llamarse *Zelda Gaiden*, pero finalmente ha salido a la venta en Japón con este nuevo nombre. Lo de las máscaras viene a cuento, porque esta vez tienen mucha más importancia que en el primer juego. Link puede llevar varias de ellas a la vez en su inventario, y elegir cuál se va a poner para cada situación (empieza con tres, pero luego encuentra más). Las máscaras le confieren misteriosos poderes y cambian radicalmente su aspecto físico.

El uso del Expansion Pak es obligatorio, aunque no irá incluido con el juego, como ocurría con *Donkey Kong 64*. Gracias a él, los escenarios tienen mejor aspecto, con mucho colorido, hay más efectos especiales y la pantalla puede mostrar más objetos y personajes en movimiento. Gráficamente, es lo mejor que hemos visto funcionando en una N64. ¡No podía ser otro que *Zelda*!



SCREENFUN ¡SORTEO!

Si no has podido ir al E3, todavía puedes tirarte el rollo con tus amigos y lucir una camiseta y gorra conmemorativa de la feria. Escribe a: SCREENFUN, ref.: E3, apdo 14.116, 28080 Madrid. ¡Sorteamos dos packs gorra/camiseta entre los participantes!





SACRIFICE

Estrategia devastadora

PC | PS | N64 | DC

Interplay

Lanzamiento: finales 2000



Podrás sacrificar a tus victimas en este altar.

Los creadores de *Messiah* se embarcan ahora en un *Sacrifice* que combinará estrategia en tiempo real en 3D con elementos de rol y acción. 55 criaturas, un sinfin de magia (que incluye terremotos y fuegos devastadores) y batallas épicas son algunas de las caracteristicas. ¡Esperemos que esta vez no se retrasen tanto!

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

La película continúa como videojuego

PC | PS | N64 | DC

THQ

Lanzamiento: finales del 2000



Moto sierra en mano: ¡temblad, malditos!

Esta aventura de horror se desarrolla tras los acontecimientos acaecidos en la tercera película de la serie. Han incluido las armas que utilizaba Ash (hacha, sierra mecánica...), para que no dejes a ningún poseído con la cabeza sobre los hombros.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

La actualización de un clásico

PC | PS | N64 | DC

Id Software

Lanzamiento: 2001



Los gráficos han mejorado mucho ¿verdad?

Tras *Wolfenstein*, ID Software ha hecho *Doom, Doom 2, Quake, Quake 2, Quake 3*... ¡Y ahora vuelven a los orígenes! El motor gráfico es el mismo de *Quake 3*. Añade a eso una historia de nazis, ocultismo y experimentos genéticos, y puedes apostar a que este título será una experiencia alucinante. ¡Y no sólo para nostálgicos!

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

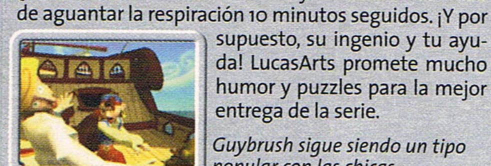
Piratas en tres dimensiones.

PC | PS | N64 | DC

Lucas Arts

Lanzamiento: finales de 2000

La cuarta entrega de las aventuras de Guybrush Threepwood tendrán lugar en riguroso 3D. El eterno aspirante a pirata tendrá que vérselas con loros sociópatas, extravagantes bucaneros y un villano muy insultón. ¿Sus armas? El Insulto Definitivo y su inusual habilidad de aguantar la respiración 10 minutos seguidos. ¡Y por supuesto, su ingenio y tu ayuda! LucasArts promete mucho humor y puzzles para la mejor entrega de la serie.



Guybrush sigue siendo un tipo popular con las chicas.

ALICE

Pesadilla de juego

PC | PS | N64 | DC

Electronics Arts

Lanzamiento: finales de 2000

Olvídate de la Alicia en el País de las Maravillas que conocías de Disney. ¡Este juego da miedo! En esta aventura en 3D, tendrás que dirigir a Alicia por los escenarios más psicodélicos y extraños que has visto hasta ahora. Además, el juego es un puzzle completo: si en una fase matas a un soldado negro, todas las baldosas negras caerán al vacío y tendrás que ir saltando por las blancas. Alice se encoge, se hace gigante, puede dar saltos vertiginosos... ¡Una locura de principio a fin!



Menudo mundo en el que se ha metido. ¿No podía elegir otro?

SIMSGAMES

¡Ampliación de 'Los Sims' y nuevo juego!

PC | PS | N64 | DC

Electronics Arts

Lanzamiento: principios del 2001

En la ampliación de *Los Sims, Livin' Large*, se añaden cinco tipos de profesiones (¡incluidas las paranormales!), tres estilos de decoración y docenas de situaciones nuevas, ¡como ser abducido por los aliens! *SimsVille* está a medio camino entre *SimCity* y *Los Sims*. No trabajas con sims individuales ni con una ciudad populosa, sino con familias y pequeños negocios.



La sims-manía continúa con dos nuevos títulos.



ONI

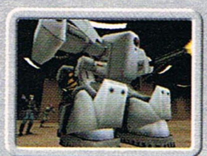
Mercenarios sin fronteras

PC | PS | N64 | DC

Bungie Software

Lanzamiento: finales de 2000

Combates acrobáticos imposibles y tiroteos frenéticos son los puntos de partida de *Oni*, un juego que tratará de agradar a todos los fans del anime. Cada personaje del juego tendrá sus propias maniobras de artes marciales especiales, y podrás alternar entre combate con y sin armas a voluntad. Se está planeando añadirle multijugador en red, en plan deathmatch. La historia tiene lugar en el futuro, y la protagonista, Konoko, es una agente de un cuerpo especial de la policía.



Peleas de altos vuelos, armas de alta tecnología, y mechas.

HALO

La siguiente generación de shooters.

PC | PS | N64 | DC

Bungie Software

Lanzamiento: mediados del 2001



Calidad gráfica sin precedentes.

Bungie Software sigue trabajando en *Halo*, el shooter en tercera persona que está llamado a revolucionar el género con sus increíbles gráficos y detallada física. El título se refiere a al planeta en forma de anillo (es decir, como un halo) donde tiene lugar la batalla de los marines contra una misteriosa raza alienígena que amenaza a la Humanidad.
El énfasis de la jugabilidad estará en el juego en red. Tres jugadores podrán subirse a un mismo vehículo y operar como una sola unidad: uno de ellos conduce, otro opera la ametralladora fija y el tercero dispara con su arma personal. La correcta coordinación entre ellos será fundamental, y se espera que aparezcan comunidades de jugadores con equipos de jugadores bien compenetrados. Por fortuna para los jugadores sin conexión, *Halo* también está pensado para disfrutarse en solitario. Eso sí, vas a necesitar un pedazo de PC como el de Bill Gates para que funcione.

MGS

Vive una aventura de espionaje en tu PC

PC | PS | N64 | DC

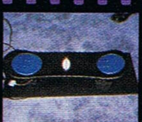
Microsoft

Lanzamiento: septiembre 2000

Tras todo tipo de rumores y sospechas, la más famosa aventura de espionaje de Playstation confirma por fin su salto al PC. Este título fue originalmente desarrollado por Konami, pero será Microsoft quien distribuya su adaptación a los ordenadores domésticos. Los gráficos aumentarán de resolución, y han añadido algunas pequeñas mejoras para compensar a los usuarios por lo mucho que ha tardado en aparecer esta conversión: se podrá optar por jugar en primera persona (algo que ya se podía hacer en la edición *MGS: Integral*, inédita en Occidente), y el modo de entrenamiento incluirá más de trescientas misiones sacadas de la ampliación *VR: Missions*, incluyendo las protagonizadas por el ninja enemigo de Snake. No obstante, la noticia de que por fin podría jugarse al mítico *MGS* en PC se vio eclipsada en el *E3* por la de que *MGS 2* está siendo desarrollado para Playstation 2.



La esencia del juego: que no te vean los guardias.

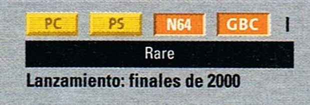









PERFECT DARK



Oscuridad perfecta en Game Boy

Joanna hace su debut en la consola portátil mezclando puzzles, minijuegos y shooter. Con el Transfer Pak podrás intercambiar datos de tu N64 a la GBC, entre dos GBCs con el puerto infrarrojo y jugar con otro amigo mediante el cable link.


El helicóptero y tu: ¡duelo en la cumbre!

POKÉMON TRADING CARD



Todas las cartas en un cartuchito

Cada sobrecito del juego de cartas de *Pokémon* cuesta unas 600 pelas, y trae sólo once cartas. ¡Es un vicio muy caro! Con *Pokémon Trading Card Game* puedes conseguirlas todas en tu Game Boy Color, jugar e intercambiarlas con otros jugadores, y llevar toda tu colección en el bolsillo. ¡Es una oferta irresistible!


Pásate a las cartas virtuales: ¡son más baratas!

POKÉMON ORO POKÉMON PLATA

PC | PS | N64 | GBC

Nintendo/GameFreak

Lanzamiento: sin confirmar

El segundo advenimiento

En apenas cinco meses, la segunda parte de *Pokémon* ha vendido siete millones de unidades en Japón. Hay ciclos día/noche que ocurren en tiempo real, es decir, que para cazar pokémon nocturnos, ¡tendrás que jugar por la noche! A los tipos de pokémon se añaden dos nuevos, oscuro y acero. Y hay 100 pokémon más, ¡en total, 250!


Cien nuevos pokémon para entrenar.


Quien tiene un pokémon, tiene un amigo para siempre.

DONKEY KONG COUNTRY

PC | PS | N64 | GBC

Nintendo

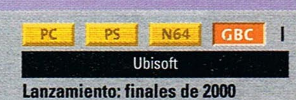
Lanzamiento: finales de 2000

Regreso al pasado

Jugaste al *Donkey Kong Country* en la Super Nintendo? Tanto si sí como si no, ahora podrás jugar en tu GBC a este clásico de las plataformas en 2 D. Además de los niveles clásicos, han incluido otros nuevos, y la posibilidad de jugar vía cable link con un colega. ¡Saluda de nuevo a Diddy, Funky, Cranky y Candy!


El reencuentro con un viejo colega en la GBC.

INSPECTOR GADGET



¡Adelante gadgeto-GameBoy!

El inspector más descacharrantemente divertido continúa en su lucha contra el malvado Dr. Mad. En este divertido jump&run podrás utilizar todos los objetos que le hicieron famoso, como los gadgetopatines o el sombrero-martillo. También podrás jugar con su sobrina Sofía o el listísimo perro.


Gadgetopiernas: así sí que es fácil saltar como Michael Jordan.



Tras las vacaciones, a Solid Snake le espera un duro año: edición en PC y PS2.

Rodeado por el enemigo: en MGS prima más la maña que la fuerza.

Los gráficos en alta resolución de PC eclipsan a los de la Playstation.

Acción nocturna: un espia no debería salir con sol... ¡como los vampiros!



Femenina, pero fuerte. ¡Lei Fang es una oponente temible!

Deleite gráfico: un riachuelo fluye entre los luchadores y las rocas. ¡Los escenarios son alucinantes!

Siempre bajo tensión: a Zack (dcha.), esta colisión con la valla eléctrica le está haciendo daño.

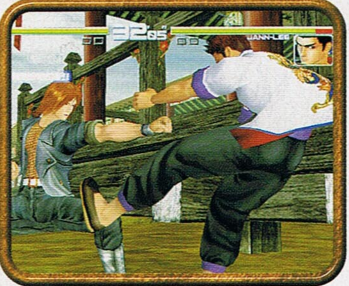
DEAD OR ALIVE 2

En el modo Story, después de cada lucha, hay una secuencia intermedia.

El vestido de noche y los tacones altos no son ningún problema para pelear.

En la versión de Playstation2, los atuendos hay que obtenerlos como bonus extras. En la versión de Dreamcast están todos disponibles desde el principio.

En el Tag Team Battle es posible realizar ataques combinados, ¡dos contra uno!



Cada personaje tiene ventajas y desventajas según su estilo de lucha.

En agosto llegará a España el único juego de lucha que está plantando guerra al 'Soul Calibur' en America. ¡Un auténtico combate de titanes!

Desde que Chun-Li mostrara en el primer *Street Fighter 2* lo letales que pueden ser las damas, todos los juegos de lucha han incluido bellas luchadoras en su reparto. *Dead or Alive* (Saturn y Playstation) fue un caso espectacularmente llamativo: mozas de pechos voluptuosos y bamboleantes, casi de gelatina, desfilaban ante los excitados ojos del jugador, mientras las patadas y puñetazos volaban por la pantalla en una suerte de ballet hiperviolento. Aunque también había recios bigardos para compensar, lo cierto es que no fueron recibidos con el mismo entusiasmo que sus neumáticas compañeras, las auténticas estrellas del show.

Pero si *Dead or Alive* se ha convertido en un grato recuerdo, no ha sido sólo por su exuberante reparto femenino: detrás de esos cuerpos esculturales y vestidos ajustados había un buen juego de lucha, quizá no tan popular como *Tekken* o *Virtua Fighter*, pero sólido y con algunos elementos originales que lo distinguían de la competencia: el botón de bloqueo-contraataque y las zonas de suelo explosivas.

En *Dead or Alive 2*, estos dos elementos se conservan, aunque las zonas peligrosas se han transformado en paredes contra las que un adversario puede ser arrojado para incrementar el daño del ataque. Y si la pared está electrificada, ¡peor para él! Incluso el típico ring-out ha cambiado: el combate no termina automáticamente, sino que prosigue en un nuevo nivel, situado más abajo. Naturalmente, el daño de la caída se resta de tu barra de energía.

Pero la gran novedad con respecto al primer *DoA* es otra: como en *Tekken Tag Tournament*, **dos luchadores pueden relevarse en mitad del combate y realizar ataques combinados.** ¡Con cuatro mandos puedes montar batallas al estilo *Cross Fever* de *Marvel vs Capcom*!

DoA2 salió inicialmente en Estados Unidos para Dreamcast, y un mes más tarde apareció la versión de PS2 en Japón. **Gráficamente no hay grandes diferencias, pero la versión de PS2 incluye algunos escenarios, trajes y golpes especiales nuevos, que la hacen más atractiva y completa.** Tecmo está incorporando todo eso a la versión de Dreamcast para el lanzamiento europeo, y tal vez añada algunos extras secretos adicionales, que en la versión americana brillan por su ausencia. ¡En agosto veremos el resultado!

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

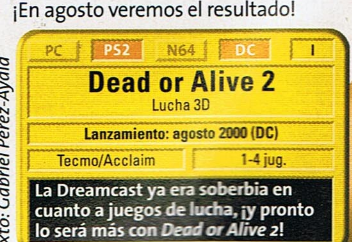
PC | **PS2** | N64 | **DC** | I

Dead or Alive 2
Lucha 3D

Lanzamiento: agosto 2000 (DC)

Tecmo/Acclaim | 1-4 jug.

La Dreamcast ya era soberbia en cuanto a juegos de lucha, ¡y pronto lo será más con *Dead or Alive 2*!



Las animaciones y modelados de los personajes rivalizan con los del mismísimo Soul Calibur.

Tina es la hija de Bass, y una experta luchadora de wrestling.

Esta chica tiene carácter: Kasumi (izda.) envía a Jann Lee a la valla electrificada con una elegante patada y, de paso, enseña al jugador el color de su ropa interior.

La rotundidad de las formas de las luchadoras es una de las marcas de fábrica de Dead or Alive 2.



Tekken Tag Tournament

Si 'Tekken 3' ya era lo más en Playstation, ¿qué te parecería una versión mejorada para Playstation 2? ¡Descubre el mejor juego de lucha de la nueva consola de Sony!

Vuelven todos los personajes de los Tekken que ha habido hasta el momento, incluso el canguro Roger (dcha.).

¡Los queridos luchadores Jin Kazama (izda.) y Eddy Gordo (abajo, izda.), de Tekken 3, y la guapetona y fuerte Nina (abajo, dcha.) han vuelto!

El sumoka Ganryu (dcha.) aprovecha su peso superior.

Los lanzamientos y golpes con el canto de la mano de Nina son legendarios.

A pesar de que ya es cuarentón, Paul Phoenix sigue estando en plena forma. ¡Y la veteranía es un grado!

Bronca en el Bronx: Jin se esfuerza por hacerle una cara nueva a su rival.

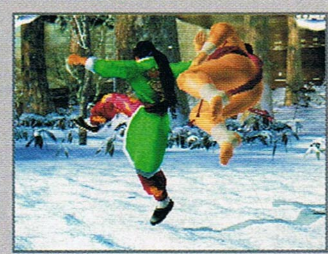
INFO

Comparación: 'Tekken 3' vs 'Tekken Tag Tournament'

Lo que dos años atrás hizo en la Playstation que nos quedáramos todos con la boca abierta, lo ha superado la nueva consola de Sony. Todos los fondos han sido enriquecidos con efectos y animaciones alucinantes. Por supuesto, todos los luchadores han sido sometidos a un *tratamiento de belleza*. Todo un deleite visual y un estupendo debut en 128 bit para el *The King Iron Fist Tag Tournament!*

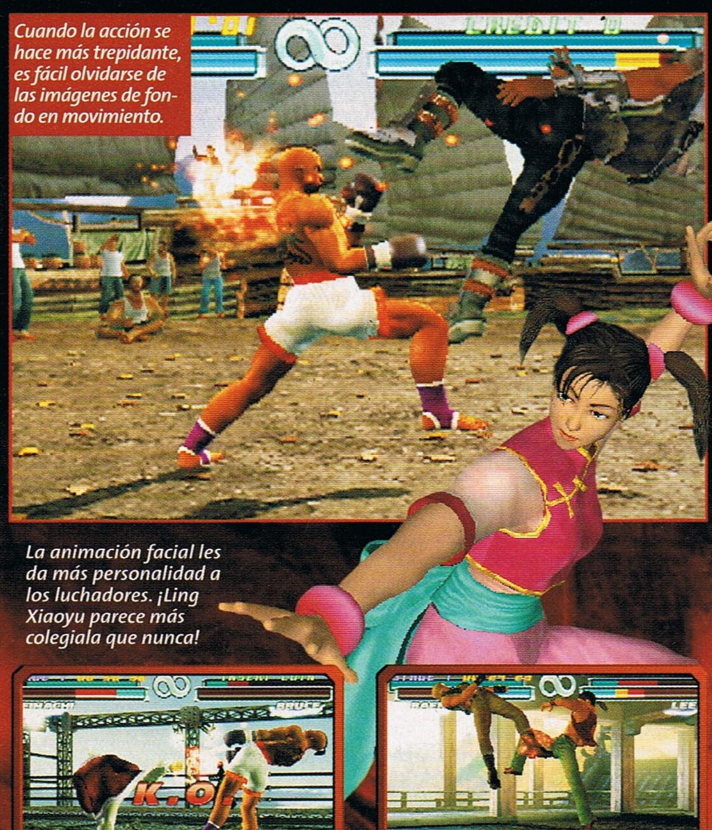


Tekken 3: su motor de lucha se ha convertido en uno de los más populares.



Tekken Tag Tournament: el esperado salto generacional es sobre todo gráfico.

El bosque nevado es un escenario impresionante. Fíjate en que las sombras de los personajes se alargan por la colina de nieve.



Cuando la acción se hace más trepidante, es fácil olvidarse de las imágenes de fondo en movimiento.

La animación facial les da más personalidad a los luchadores. ¡Ling Xiaoyu parece más colegiala que nunca!



El luchador de capoeira Eddy (dcha.) sorprende a sus rivales con movimientos imprevisibles.

¡KO! Aunque al compañero aún le quede energía, el combate finaliza aquí.



Air Juggle: *lanza rivales al aire y sigue atacándoles antes de que caigan.*

Es el juego estrella del lanzamiento de la Playstation 2 en Japón, y el más deseado por la mayoría de los jugadores españoles: *Tekken Tag Tournament (TTT)*, el equivalente del mítico *Tekken 3*, pero con gráficos de lujo.

Este título es el sueño de cualquier tekkenmaniaco: hay jugosos bonus secretos para descubrir, y el plantel de luchadores está repleto de viejos conocidos. No echarás de menos a nadie... ¡Incluso están el panda y el canguro! A los personajes rescatados de las ediciones anteriores a *Tekken 3* les han añadido nuevos golpes a fin de ponerlos al día con sus compañeros, y el equilibrado sistema de combate de *Tekken* promete largas y apasionantes sesiones de juego, así como yemas de dedos encallecidas de tanto sacudirle al pad.

Al igual que su más directo competidor, *Dead or Alive 2*, *Tekken Tag Tournament* permite combates entre cuatro luchadores mediante el sistema de relevos. Con una pulsación de botón, el personaje sale del ring para dejar paso a su compañero. Es más: si tienes dos consolas conectadas o un multitap de PS 2, cuatro jugadores pueden participar del combate, al estilo *Cross Fever* de *Marvel vs Capcom*.

¿Será, entonces, el título de lucha definitivo de la nueva Playstation 2? ¡No! Aunque para los estándares actuales es un juego alucinante, hay que recordar que se trata de un título de lanzamiento, como lo fue en su día el laureado (y hoy ya superado) *Virtua Fighter 3Tb* de DC. La PS 2 tiene potencial para ofrecer cosas mejores, y es sólo cuestión de tiempo que saque un nuevo título superior a éste... ¿Tal vez un *Tekken 4*? ¡Soñar no cuesta nada!

En el fondo, *TTT* es sólo una edición de lujo de *Tekken 3*, que incluso utiliza la misma información de captura de movimientos que el título de Playstation. Además, el sistema de lucha sigue sin permitir desplazamiento libre por el ring, como ya hacen *Soul Calibur* y *Dead or Alive 2*, y los gráficos no tienen anti-aliasing (suavizado de bordes), evidente síntoma de que los programadores aún no dominan el potente hardware que tienen entre manos. ¡Cuando le saquen todo el partido, que la Dreamcast se eche a temblar!

PC | PS | N64 | **PS2** | I

Tekken Tag Tournament
Lucha 3D de relevos

Lanzamiento: octubre 2000

Namco/Sony | planeado 1-4 jug.

Un título que no puede faltar en el lanzamiento de la PS2 en España. ¡*Tekken* se vestirá de lujo para la ocasión!

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

DESTRUCTION DERBY RAW

Desde luego que después de este impresionante choque no te quedará ni un solo hueso sano. Pero claro, esto es un videojuego.

Las carreras de destrucción no las gana el que queda el primero. ¡Este tipo de carreras las gana quien sobrevive!

Destruction Derby fue un juego que rompió con todos los cánones a principios de los 90, añadiendo un toque de atrevimiento que luego supo aprovechar (y de qué manera) *Carmaggedon*. El caso es que las reglas del juego eran simples: correr en un circuito y conseguir puntos para poder ganar un campeonato y así subir de categoría.

Hasta aquí, todo es normal. Lo novedoso del juego era la forma de obtener esos puntos: ¡debías chocar a tus oponentes de manera que éstos diesen trompos y vueltas de campana!

El juego cosechó grandes críticas por parte de los jugadores y de la prensa especializada. No así su segunda parte, que pasó sin pena ni gloria por los escaparates de las tiendas de videojuegos.

Ahora llega la tercera parte de la saga, que intentará ocupar un hueco en nuestras colecciones de videojuegos. Lo que añade esta tercera parte, aparte de unos gráficos remozados, acordes con los tiempos en que estamos, es un mejor modo de puntuar los destrozos causados a los participantes, descritos con nombres tan explícitos como *Quebrantahuesos*. Pero no se queda ahí; puesto que hay un montón de formas de hacer chocar a un coche, las mismas hay de puntuarlo. Y para ello contarás con un extenso repertorio de vehículos, entre los que podrás elegir una furgoneta, un deportivo o un coche familiar.

También los modos de juego han cambiado. Aparte de los ya conocidísimos modos *Campeonato* y *Destruction Derby*, se han incluido una especie de minijuegos en los que tendrás que, por ejemplo, machacar coches en lo alto de un rascacielos o enfrentarte en un *todos contra todos* sobre una de las ya legendarias arenas: en ellas, al no haber ninguna salida, no te queda más remedio que triturar a tus oponentes para ganar.

En resumen, tras el lavado de cara al que ha sido sometido por la gente de Reflections, *Destruction Derby Raw* vuelve con más fuerza que nunca intentando hacerse un hueco en tu Playstation. ¡Y seguro que lo hará a golpes!



PC	PS	N64	DC	E

Destruction Derby Raw
Arcade de carreras de destrucción para todos.

Lanzamiento: Julio 2000

Reflections | 1-4 jugadores

La tercera parte de la saga *Destruction Derby* está a punto de salir. ¡Abróchate bien el cinturón!

Texto: Daniel Palomares

Para jugar a este juego no sólo hay que chocar a diestro y siniestro; debes tener en cuenta contra quién.



Éste es uno de los coches que podrás elegir. Todos ellos son totalmente distintos entre sí.



El modo dos jugadores es aún más divertido si cabe, pues podrás machacar a tus amigos.

INFO



Deportes alternativos

Los derbies de destrucción no son un invento de los chicos de Reflections, sino que se llevan practicando en Inglaterra y en los Estados Unidos desde hace años.

Otro deporte del motor que cada vez gana más adeptos es el Tractor Pulling. Esto es un tractor normal y corriente retocado hasta la última pieza y con una potencia monstruosa, que tira de un remolque cargado con unos pesos a través de una pista recta. Cuanto más lejos lleve al remolque, mejor le irá en la clasificación final.



¿Carreras de destrucción en lo alto de un rascacielos? Este juego es de los más originales que puedas ver.



El nombre del golpe que nos han dado lo dice todo: Aterrador. ¡Verás la que le espera al espabilado ese!

Los coches que se usan en las carreras de destrucción provienen de desguaces.

A sangre fría

Acción y aventura en el marco de una brutal trama de espionaje. Revolution está a punto de culminar un ambicioso proyecto para Playstation.

John Cord es un agente del servicio secreto británico.

Desde el bombazo de *Metal Gear*, llevábamos tiempo sin saborear un buen juego de espías, y ahora puede que *A sangre fría* nos quite la espina. Y es que la historia promete: tu personaje en el juego, John Cord, no puede empezar peor: ¡está preso en una celda y le están torturando! Para averiguar quién eres y cómo llegaste hasta semejante situación, comienzan los flashbacks (retrocesos en el tiempo). En ese pasado inmediato, deberás recorrer 7 misiones (de las 9 que tiene el juego) hasta llegar a tu desgraciado presente. Es el momento de escapar, pero ¡cuidado!, el tiempo se te echa encima. Y ¿quién es John Cord? No te vamos a desvelar muchos secretos, sólo que es un agente británico infiltrado en Volgia, un estado inventado dentro de la antigua URSS. Todo parece indicar que Nagarov, el temible jefe de estado, tiene un macabro plan para gobernar el mundo. Los planes de Nagarov no serían tan terribles si no fuera porque tiene en su poder un arma muy poderosa, el Blue Nephiline. Antes de ti, acudió el agente Kiefer, pero nunca regresó... ¡Esto tiene mala pinta!

***A sangre fría* es tan complejo como una película; como espía, debes evitar la lucha, huir de cámaras y romperte la cabeza para entrar en áreas cerradas.** Entre otras cosas, tienes en tu equipo, el Remora, un computador que te permite manipular los equipos ajenos y detectar la presencia de guardias. Lo dicho, ¡espía como puedas!

PC	PS	N64	DC	E

A sangre fría
Juego de acción para avanzados y expertos.

Lanzamiento: verano 2000

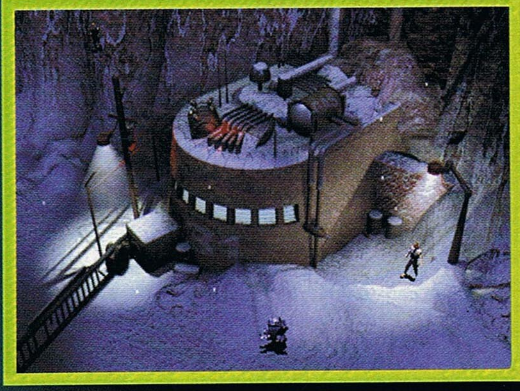
Revolution Software | 1 jugador

***A sangre fría:* una película de acción en la que tú eres el protagonista. ¿Llegarás vivo hasta el final?**

Texto: Elena Castellanos



En determinados momentos, tendrás varias posibilidades, indicadas con iconos (abajo, a la izquierda). Elige bien ¡o lo pagarás!



¡Qué frío! Volgia no es precisamente un lugar para veranear. Si pensabas llevarte el bañador y la crema bronceadora, ¡olvídate!



Buenos días, ¿me escucha? Ah, que no tiene cabeza. En ocasiones el juego resulta bastante siniestro. ¡Cosas de espías!



A sangre fría *representa el suspense en grado máximo. Empiezas el juego siendo torturado, y tendrás que recorrer un largo camino en flashback hasta que sepas cómo llegaste a esta situación.*

EL IMPERIO DE LAS HORMIGAS

Las hormigas son el más feroz de los depredadores. Por eso, cuando lo único que tienen para pasar el invierno son unas cuantas migas de pan, el resto de los insectos se pueden ir preparando para lo peor...

Aburrido de *StarCraft, Command&Conquer, Age of Empires* y similares? La estrategia en tiempo real busca nuevos caminos, ya sea en la inmensidad del espacio de *Homeworld* o en el diminuto mundo de las hormigas, la próxima propuesta de Microïds para el género.

La demo que ha caído en nuestras manos es muy prometedora. El movimiento por el entorno tridimensional se ha simplificado mucho para facilitar las cosas al jugador, y no hemos tenido ningún problema para seguir la acción. **Unos iconos en los bordes de la pantalla permiten seleccionar rápidamente a los grupos que se encuentran alejados,** y las hormigas están organizadas automáticamente por batallones: no puedes escoger a una unidad individual. Tiene su lógica, porque estos insectos no tienen iniciativa propia (exceptuando a Zeta y Flik, de las películas *Hormigaz* y *Bichos*, claro está).

La recolección de recursos es automática: un icono te muestra si algo puede ser recolectado. Si pinchas en él, las hormigas obreras se ocupan de recogerlo. Al principio es un poco frustrante no poder seleccionarlas y decirles personalmente dónde tienen que ir, pero es cosa de acostumbrarse a confiar en ellas.

Otro elemento innovador es que tu base es subterránea. Ahí construyes salas y puedes seguir de cerca la frenética actividad de las hormigas. Éste, junto con otros detalles, le dan un tono muy ecológico e instructivo al juego, que cuenta con unos gráficos muy a tono con este propósito.

La demo sólo trae una misión, así que nos vamos a esperar a tener el juego completo para analizarlo.

PC	PS	N64	DC	I

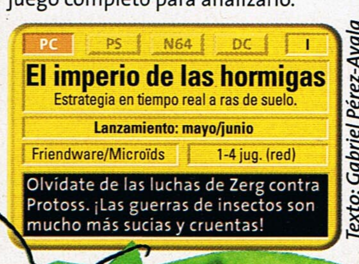
El imperio de las hormigas
Estrategia en tiempo real a ras de suelo.

Lanzamiento: mayo/junio

Friendware/Microïds | 1-4 jug. (red)

Olvídate de las luchas de Zerg contra Protoss. ¡Las guerras de insectos son mucho más sucias y cruentas!

Texto: Gabriel Pérez-Ayala



INFO
La novela

El imperio de las hormigas *es una trilogía de Bernard Werber, publicada en Francia en 1991. Describe el mundo de las hormigas de la misma forma que Tad Williams hizo con el de los gatos en* Tailchaser's Song *o* Richard Adams *con el de los conejos en* Watership Down *(de la cual hay una película de animación). Werber ha supervisado el argumento del juego personalmente.*



La fauna se compone de escarabajos, gusanos, mariposas...



Las mantis religiosas son enemigos muy peligrosos, pero puedes derrotarlas.



Batallas masivas: las hormigas confían en su superioridad numérica para ganar.

Sin confusiones: pincha en el icono para seleccionar a un grupo de hormigas.



Las cámaras que construyas se unen automáticamente con corredores.



La entrada al hormiguero conecta los dos mundos: el exterior y el subterráneo.



La hormiga reina es el centro del hormiguero: engendra a todas tus unidades.



El tipo de criaturas que te puedes encontrar es muy variado. Aquí, una salamandra.

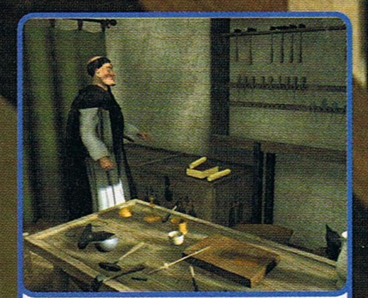


Cuando lo miras de cerca, el mundo de las hormigas está lleno de peligros.



PARIS 1313

La próxima aventura de Microïds para PC viene decidida a romper con el tópico de que la cultura es aburrida.



Parece que en la Edad Media el clero siempre se metía en todos los fregaos.

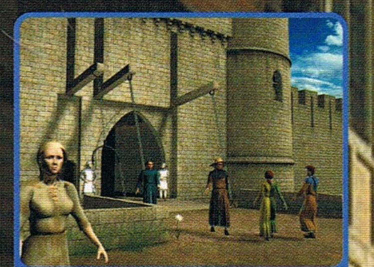


Nada como un poco de pan de pueblo y vino de misa para amenizar una sesión de tiro con arco. ¡Encanto medieval!

INFO
Con rigor histórico



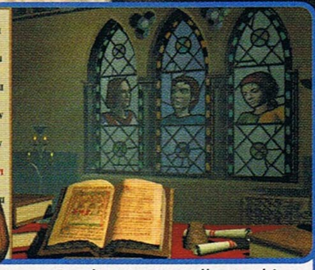
En Microids han contado con la colaboración del Museo Nacional Francés de la Edad Media para la elaboración de este juego, a fin de mostrar la ciudad de París tal y como era en aquella época. Por ejemplo, la fachada de Notre-Dame estaba originalmente pintada de un color brillante, y así es como se representará en el juego. ¡Increíble!



Toda la arquitectura seguirá rigurosamente los dictados de aquella época.



Misterio, intriga, asesinatos... ¡Va a ser algo estilo El nombre de la rosa!



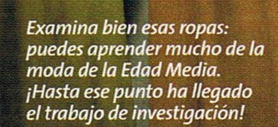
Desde esta pantalla cambias de un personaje a otro.

El modelado de personajes es excelente. Recuerda que Microids son los mismos que hicieron Drácula: resurrección.

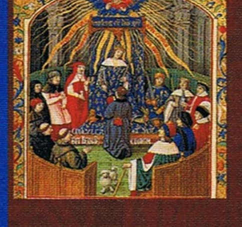
A la mayoría de los jugadores les importa un pimiento si aprenden algo útil con sus videojuegos o no, pero aún queda un puñado de irreductibles que conservan la esperanza de hacerlo. Para ellos va dirigido *Paris 1313*, la próxima aventura de Microids.

Las anteriores aproximaciones a este género no han tenido mucho éxito que digamos: cosas como *Egipto 1156* y *China: crimen en la ciudad prohibida*, ambas de Cryo, eran muy ilustrativas y eruditas, pero un tostonazo de jugar. Es muy difícil hacer un juego históricamente rigoroso y divertido a la vez. ¿Conseguirá Microïds triunfar allí donde Cryo ha fracasado?

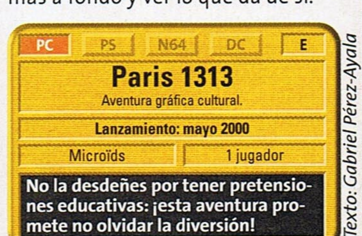
Pues por lo que hemos visto hasta ahora, ¡van muy bien encaminados! **La principal novedad es que en vez de llevar a un personaje, manejas a tres.** Es algo parecido a lo que ocurría en el clásico *El día del tentáculo*. La acción transcurre en la ciudad de París, pero cada uno de los protagonistas tiene que afrontar puzzles totalmente diferentes para resolver el misterioso crimen en el que se centra la aventura. Tus progresos con un personaje pueden darte pistas que te ayuden en tu investigación con los otros, ¡muy detectivesco! Además, la perspectiva no es sólo en primera persona, como venía siendo habitual hasta ahora, sino que en ocasiones cambia a tercera, según lo exija la situación. Parece una mecánica interesante, y los puzzles que hemos visto hasta ahora en la versión beta no estaban nada mal. Habrá que esperar a que salga el juego para examinarlo más a fondo y ver lo que da de sí.



Examina bien esas ropas: puedes aprender mucho de la moda de la Edad Media. ¡Hasta ese punto ha llegado el trabajo de investigación!



Aunque estos textos los veas en francés, para su lanzamiento en España estará completamente traducido.



Texto: Gabriel Pérez-Ayala

DIABLO II

El paladín lucha en nombre de la fe, protegido por la magia divina.

Tras incontables retrasos y anuncios, parece que por fin 'Diablo 2' está listo para llegar a las tiendas... ¡si los testeadores no aconsejan lo contrario!

Antes de que la desarrolladora de juegos Blizzard presente su trabajo al público, hay que probarlo con detenimiento. Por eso, han abierto un concurso para someter la versión beta al juicio de 100.000 jugadores escogidos de todo el mundo. ¡Ellos han sido los primeros en comprobar cómo será *Diablo 2* en julio!

En el primer *Diablo*, las mazmorras se repartían en los alrededores de un único pueblo perdido en mitad de las montañas. En la segunda parte hay cuatro bases de operaciones distintas, una por acto, que incluyen a su vez seis mazmorras. Todos ellos culminan con un monstruoso jefe final, los hermanos demoniacos de Diablo. ¡En el test beta te enfrentas a Andariel! Una novedad: esta vez los monstruos no sólo pueblan los subterráneos, sino también la superficie.

La esencia del juego no ha cambiado mucho, a pesar de todas las mejoras y ampliaciones. Diriges al héroe, que ahora puede pertenecer a cinco profesiones, mediante el ratón. El click principal ataca, y el secundario se asigna a la función que elijas. La magia y los ataques especiales se desarrollan a través de un sistema de habilidades.

Los factores de motivación se mantienen idénticos: aumentar la experiencia de tu personaje y reunir fabulosos objetos mágicos. La faceta de multijugador se ha potenciado, y uno de los principales objetivos ha sido impedir las trampas. ¡Quien quiera personajes superpoderosos, se los tendrá que currar! Pronto, muy pronto, *Battle.net* va a llenarse de magos y guerreros... (para mas información, ver SCREENFUN 6/99).



A mayores riesgos, mayores recompensas: ¡mata muchos monstruos para ganar experiencia, tesoros y objetos mágicos!



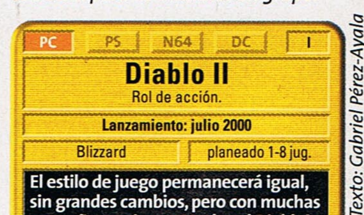
Apoyo: un mago esqueleto recién invocado por el Nigromante dispara contra los enemigos desde una distancia prudente.



Los personajes fallecidos vuelven a despertar en el pueblo. ¡Pero tienes que ir a recoger tu equipo al lugar donde fuiste abatido! Y eso si no te lo quita algún listillo antes...



La magia de protección es especialmente buena para aventurarse en grupo.



PC | PS | N64 | DC | I

Diablo II
Rol de acción.

Lanzamiento: julio 2000

Blizzard | planeado 1-8 jug.

El estilo de juego permanecerá igual, sin grandes cambios, pero con muchas pequeñas mejoras. ¡Vuelve el Diablo!

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

Los pequeños kobolds sólo atacan en hordas, ¡son muy cobardes!

Wacky Races



No hay que confundir al Capitan Troglodita con los hermanos Macana.

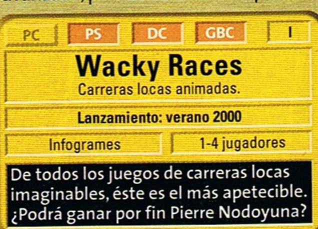
En GameBoy Color los gráficos retienen su estética de dibujos animados.

Pierre Nodoyuna y su perro Patán. Los hermanos Macana. Penélope Glamour. El Espantomóvil... ¿Te suenan? *Wacky Races* será un nuevo título de velocidad para Dreamcast, Playstation y Game Boy Color, y está inspirado en la popular serie de Hanna & Barbera del mismo nombre, conocida en nuestro país por *Autos locos*.

Lógicamente no va a ser un juego de carreras normal, sino de carreras locas al estilo *Mario Kart, Crash Team Racing* o *Speed Freaks*. Cada coche elegirá tres armas para utilizar durante la carrera, y tendrán que recoger monedas para recargarlas. Cada arma requerirá una cantidad diferente de monedas para utilizarse, y serán específicas para cada conductor. Penélope Glamour, por ejemplo, podrá usar un secador de pelo gigante como cohete de propulsión, lanzar besitos debilitadores a los contrincantes y protegerse del daño con su sombrilla.

Si seguías la serie, seguro que tendrías elegidos a tus corredores favoritos. Todos ellos estarán disponibles en *Wacky Races*, aunque algunos tendrás que sacarlos como personajes secretos, junto con otros bonus extras.

No faltará la opción de cuatro jugadores simultáneos a pantalla dividida. A fin de que nadie se quede excluido, se está planeando implantar un doble sistema de conducción: uno fácil y otro avanzado, para conductores expertos.



PC | PS | DC | GBC | I

Wacky Races
Carreras locas animadas.

Lanzamiento: verano 2000

Infogrames | 1-4 jugadores

De todos los juegos de carreras locas imaginables, éste es el más apetecible. ¿Podrá ganar por fin Pierre Nodoyuna?

Mario Party 2



El desplazamiento por el tablero de juegos se hace por turnos.

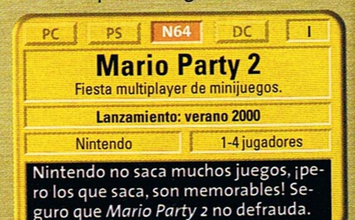


Con Wario del lado de los héroes, sólo queda Bowser para hacer de malo.

El fontanero de Nintendo prepara una nueva fiesta con sus amigos! La nueva entrega del exitoso juego de tablero multijugador no aportará novedades sustanciosas en cuanto a mecánica (gana el que tenga más estrellas al final), pero sí mucha diversión. ¡Nada menos que 64 minijuegos! Veinte de ellos están sacados de la primera parte, pero el resto serán nuevos y relucientes. En vista de que muchos jugadores se lastimaron las manos rotando el stick a toda velocidad en la primera parte, ahora los minijuegos se basarán más en pulsaciones de botones, habilidad o suerte.

Dependiendo de donde caigan los jugadores en el tablero, al final del turno salta un minijuego en el que se enfrentan todos contra todos, dos contra dos o tres contra uno. Y ciertas casillas especiales permiten a un jugador desafiar a otro a un combate personal. Se fija una apuesta, y el primero que complete una secuencia de botones que se muestra en pantalla, gana. ¡Competición a tope!

Los amigos de Mario podrán corretear por un total de seis tableros temáticos: piratas, espacio, oeste americano, misterio y horror. El sexto tablero, la tierra de Bowser, deberá ser descubierto como bonus extra. Según el tablero en el que se juegue, los personajes llevarán un atuendo característico. ¡Mario vestido de vaquero está graciosísimo!



PC | PS | N64 | DC | I

Mario Party 2
Fiesta multiplayer de minijuegos.

Lanzamiento: verano 2000

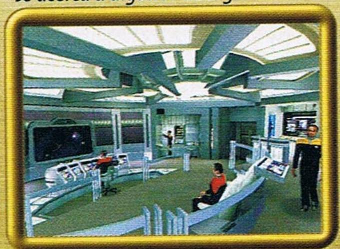
Nintendo | 1-4 jugadores

Nintendo no saca muchos juegos, ¡pero los que saca, son memorables! Seguro que *Mario Party 2* no defrauda.

Star Trek Voyager: Elite Force



Misión en el cubo borg: tu tropa élite se acerca a algunos ciborgs.



Las habitaciones del Voyager están meticulosamente copiadas de la serie.

No sirve de nada oponer resistencia! En el cuadrante Delta, lejos de la protección de la Federación, los borgs son la mayor amenaza. Tras llegar allí por accidente, la tripulación del Voyager NCC 74656 se enfrenta a estos extraños seres biomecánicos.

Serás un miembro de una unidad de élite bajo las órdenes del vulcaniano coronel Tuvok, y lucharás abriéndote paso a través de ocho peligrosos niveles 3D. Tendrás a tu disposición de todo, desde el phaser de toda la vida hasta el disruptor cuántico. ¡Por muy *Star Trek* que sea, todo shooter que se precie necesita un buen arsenal!

El motor de juego será el mismo que el de *Quake 3*, toda una garantía de calidad, con la diferencia de que esta vez habrá una historia detrás y no una matanza indiscriminada de bots controlados por el ordenador.

En la demo mostrada, los borgs permiten al jugador pasear libremente por su nave. Sólo cuando dispara por primera vez toman conciencia de la amenaza y empiezan a darle caza. Sus escudos personales se van adaptando al fuego de los phasers normales, y se hace necesario conseguir armas capaces de atravesarlos. ¡Igual que en la serie!

En red, aparte de los tradicionales deathmatch o capture the flag, se planea añadir una opción de juego cooperativo en las misiones principales.



PC | PS | N64 | DC | I

Star Trek Voyager: Elite Force
3D-shooter.

Lanzamiento: último cuarto del 2000

Activision | Previsto 1-32 jug. (red)

Ha llegado el momento de enseñarles a esos borgs que no les tenemos miedo. ¡Preparad los phasers!

FLASH

Icewind Dale

Usando el mismo motor de juego que el *Baldur's Gate* de PC, *Icewind Dale* deja un poco de lado la historia y la exploración de populosas ciudades, y te pone al frente de seis personajes para saquear unos cuantos dungeons, ¡al viejo estilo!

En esta ocasión, los personajes podrán alcanzar niveles en torno al 15-16, y ya sabes lo que eso supone: ¡conjuros superespectaculares y objetos mágicos poderosísimos! Esta vez podrás crear a los seis personajes de tu grupo, en vez de hacerlo sólo con el protagonista de la historia. Muchos combates y muchos tesoros, a lo *Diablo*, apuntan a que será una experiencia multijugador más satisfactoria que la de *Baldur's Gate*.

Será en junio, así que ya pueden los *Dungeon Masters* ir haciéndose a la idea.



St. Fighter 3 Double Impact

¿Cuantas variantes hay del famoso *Street Fighter 2*? La *Alpha*, la *Ex*, la *Ex Plus*, la *Champion Edition*... ¡Pues ya era hora de sacar una secuela en toda regla! En los salones recreativos hace tiempo que se dio el deseado salto del 2 al 3 (y han aparecido rápidamente dos secuelas: el segundo y tercer impacto), pero será Dreamcast la que estrene versión doméstica. El juego se venderá con dos GD ROMS: el juego original y la 1ª secuela. No hay grandes diferencias entre ambas, pero los coleccionistas y fanáticos de *Street Fighter* lo agradecen.



Tony Hawk's Skateboarding ¡para Dreamcast!

La máquina de ensueño sigue engrosando su catálogo con juegos de ensueño. Esta vez se trata de la conversión del aclamado *Tony Hawk's Skateboarding* de Playstation. La mejora gráfica no se limitará a una mayor resolución, ya que los skaters estarán modelados con más polígonos. Se rumorea que podría incluirse una opción para cuatro jugadores en la versión final, pero la beta que hemos recibido no la tenía implantada. ¡Con cuatro jugadores o sin ellos, Tony es el rey del skate!

Fur Fighters

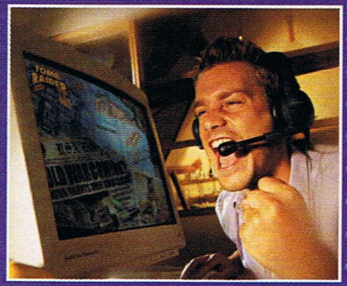
Encantadores animales de peluche destrozándose mutuamente con armamento pesado. Pero no en plan mal rollo, más bien de forma festiva y humorística.

Este título de Dreamcast podría recordar en su mecánica de juego al *Jet Force Gemini* de Nintendo 64. Cada Fur Fighter (perros, gatos, canguros...) tiene una habilidad especial, y para cumplir las misiones deberás cambiar de uno a otro, como en *Donkey Kong 64*. Los deathmatch serán de cuatro jugadores.

TELEGRAMA

Juegos con voz

Microsoft ha firmado un acuerdo con la compañía Plantronics, para suministrar sus auriculares en los packs con sistema SideWinder Game Voice, en el cual, los jugadores pueden hablar y dar órdenes a través de Internet o LAN.

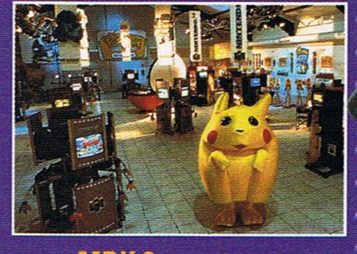


Masters of Orion 3

La tercera parte de este genial juego de estrategia ha entrado en fase de desarrollo, y ya se han filtrado algunos detalles. Además de las tradicionales relaciones diplomáticas, habrá tensiones sociales dentro de tu imperio, y las batallas serán en tiempo real. En el modo multijugador se introducirán las órdenes simultáneamente y se resolverán por turnos. Cada jugador tendrá un tiempo límite para dar sus órdenes.

Torneo Español Pokémon Stadium

El Parque de Atracciones de Madrid acogerá durante los meses de verano el I Torneo Español Pokémon Stadium. Del 1 al 23 de junio se seleccionarán 896 jugadores, que se dividirán en tres trofeos: Supercopa, Minicopa y Pokécopa. El 24 y 25 de junio se celebrarán las finales. Posteriormente, los 3 finalistas españoles acudirán a principios de septiembre a Londres para competir con el resto de campeones de Francia, Alemania, Inglaterra, Irlanda, Bélgica y Portugal. Además, el Parque de Atracciones también acoge una exposición monográfica con el título *Mundo Pokémon 2000*. ¿Estás preparado para la competición?



MDK 2 se retrasa

El juego *MDK2*, que analizamos en el número pasado, ha retrasado su salida al mes de junio. Virgin ha decidido traducirlo, y la versión de PC tendrá ahora niveles de dificultad seleccionables.

Problemas con la ampliación de 'Baldur's Gate'

Debido a inesperados problemas de compatibilidad de la ampliación *Tales of the Sword Coast*, ésta ha sido retirada temporalmente del mercado. ¡Paciencia, roleros, porque han asegurado que volverán a sacarla a la venta en cuanto se solucionen!

Lucy Clarkson: nueva Lara de carne y hueso



Preparada para la acción: sus antecesoras le pusieron el listón muy alto, pero ella puede superarlo.

Y con esa carita de ángel, ¿a quién va a cargarse esta chica? No, si las hay que las matan callando.

Lucy con su mochila, su pistola y todo lo demás de serie. ¡Totalmente metida en su papel!

A la cuarta, va la vencida

Cuando ya nos habíamos acostumbrado a la *nueva* Lara Croft, ¡cogen y nos la cambian de nuevo! La verdad es que la nueva está también de muy buen ver. ¡Qué ojazos! Tratándose de cambios así, ¡haremos un esfuerzo! La nueva modelo que encarna a Lara Croft se llama Lucy Clarkson, y nació en Rotherham, Yorkshire (cerquita de la verdadera). Es de profesión modelo y tiene unas medidas perfectas: 90-60-90. A nosotros ya nos ha cautivado con esa miradita, pero juzga tú mismo. En cualquier caso, seguimos prefiriendo a la verdadera...

¡Han picado!

Telemando pescador

El mando a distancia universal para TV, vídeo y reproductor de DVD con el nombre de *Spinmaster Reel 2000* es inigualable por sus efectos sonoros: al encenderlo, suena el ruido de la recogida del hilo de la caña, y al hacer zapping, el coleteo de un pez. Puedes comprarlo en Internet *(www.smarthome.com/8028.html)* por 35 dólares (unas 6.375 pts.)

Cámara de mano

Cámara digital de mano

Casio nos presenta su cámara digital-reloj de pulsera: ¡increíble, pero cierto! De esta forma, Casio sigue con su línea de aparatos electrónicos de muñeca que ya incluye MP3, GPS (sistema de localización por satélite), televisores, calculadoras, etc. La cámara digital de muñeca tiene un peso de sólo 32 gramos, y es capaz de almacenar hasta cien imágenes. Mientras la estés usando, puedes ver las imágenes en su display de 120 x 120 píxels, y también borrar las que no te gusten para grabar en su lugar otras nuevas hasta completar las cien.

De momento, la cámara de pulsera no está disponible en España, pero se espera que se ponga a la venta para el verano.

Más información: *www.casio.com*

¿Tiene hora? Pues sí, y si además quieres una foto, ¡sonríe!

Más fútbol con Lego

Construir y dar patadas

Acción a tope, un ambiente futbolero realista, jugadores, entrenamientos, emoción, público, luces y ¡gooool! Con el set de fútbol de Lego puedes hacerte una Copa de Europa 2000 a tu modo y manera, ¡y jugar la Liga en casa!

Y si practicas mucho y te conviertes en un experto legomaniaco, podrás jugar en la Lego Football Cup, un trofeo de fútbol europeo en el que pueden participar los que consigan dominar su maqueta Lego.

Para inscribirte y recibir más información, deberás dirigirte a la página de Lego en Internet: *www.lego.es/football*



¡Empieza el partido con dos equipos, muchos espectadores en las gradas y toda la emoción en el estadio de Lego!



Plástico fantástico

¡Hazte tus propios colgantes!

Con *FantasticPlastic* de Avery puedes hacer botones o colgantes. Imprímete por los dos lados el clipart que más te guste, recórtalo y mételo en el horno. Con el calor, el DIN-A4 se abomba y se refuerza. Podrás hacerte llaveros, colgantes, chapas, adornos... Mas información: *www.avery.com/es.*



Imprime-pokémon

¡Imprímetelos todos!

De la mano de Mattel llega un programa de impresión para la edición azul de *Pokémon* y otro para la roja. El programa contiene más de 600 imágenes en las que podrás ver hasta 81 pokémon distintos. Puedes descargarlas en tu PC y personalizar con ellas tu propio papel de cartas, pegatinas, tatuajes, invitaciones, y tarjetas de felicitación. ¿Te imaginas encabezar tus cartas con un súper Pikachu sentado sobre tu nombre? Si te gusta la idea, tendrás que esperar hasta el mes de julio. *www.mattel.com*

Universo Pokémon: hazte tus propias pegatinas, tatuajes y tarjetas de presentación.

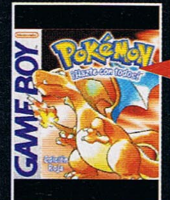




POKÉMON

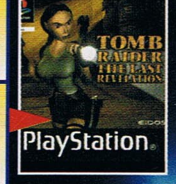
TOMB RAIDER IV

FINAL FANTASY VIII





1 Pokémon
GAME FREAK– GB
(3) "Pikachu: ¡impactrueno!". Pokémon recupera este mes la primera posición.



2 (1) Tomb Raider IV
CORE – PS, PC, DC
No es que Lara haya perdido votos... ¡Es que Pokémon los ha ganado!



3 (2) Final Fantasy VIII
SQUARE – PS, PC
¡La lucha por los tres primeros puestos se la reparten Pikachu, Lara y Squall!



4 (7) Resident Evil 3
CAPCOM – PS
Nemesis avanza imparable. ¡Dios mío, va directo a por Pikachu!

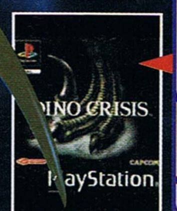


5 (5) Metal Gear Solid
KONAMI – PS
A Snake le acosan los zombis, pero él mantiene su sangre fría.



6 (4) Resident Evil 2
CAPCOM – PC, PS, N64, DC
¡Más zombis, más! Resident Evil es una de las series más votadas por los lectores.





7 (8) Dino Crisis
CAPCOM – PS
Regina no se queda atrás. ¡Ningún dinosaurio puede detener su ascenso!



8 (13) Quake III: Arena
ID SOFTWARE – PC
Los jugadores de Quake se vuelcan con su juego y lo aúpan cinco puestos en el top.



9 (9) Silent Hill
KONAMI – PS
En la oscuridad, Harry agarra su barra de hierro ¡y le abre la cabeza a un monstruo!

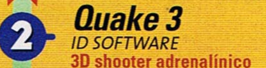


10 (6) Driver
REFLECTIONS – PS, PC
Los juegos de coches han sufrido un serio revés este mes: ¡caen en picado!

Sistema



PC



1. **Tomb Raider IV** – CORE DESIGN – Aventura de acción y exploración



2. **Quake 3** – ID SOFTWARE – 3D shooter adrenalínico



3. **Age of Empires II** – MICROSOFT – Estrategia histórica en tiempo real



4. **Final Fantasy VIII** – SQUARE – Rol de diseño
5. **Resident Evil 2** – CAPCOM – Horror zombi



PLAYSTATION

1. **Final Fantasy VIII** – SQUARE – Rol de diseño
2. **Tomb Raider IV** – CORE DESIGN – Aventura de acción y exploración
3. **Resident Evil 3** – CAPCOM – Horror súper zombi
4. **Metal Gear Solid** – KONAMI – Aventura de espionaje e infiltración
5. **Dino Crisis** – CAPCOM – Horror jurásico



NINTENDO 64

1. **Zelda: Ocarina of Time** – NINTENDO – Rol y acción de fantasía



2. **Donkey Kong 64** – NINTENDO – Jump&run y mix de minijuegos

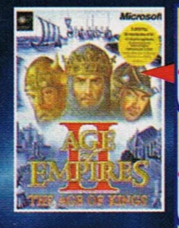


3. **Super Smash Brothers** – NINTENDO – Lucha festiva



4. **Pokémon Stadium** – NINTENDO/GAME FREAK – Simulación de golf
5. **Resident Evil 2** – CAPCOM – Horror zombi

P 20



11 (11) **Age of Empires II**
MICROSOFT – PC
Educativo: aprende cómo eran las ciudades medievales... ¡y cómo asaltarlas!



12 (12) **FIFA 2000**
EA SPORTS – PC, PS
Jugando en el centro del campo, nuestro equipo no logra llegar al área pequeña.



13 ↑ (18) **Tekken 3**
NAMCO – PS
El mejor juego de lucha para PS por elección popular. ¡No hay quien lo tumbe!



14 ↓ (17) **Commandos**
PYRO STUDIOS – PC
Pierden terreno, pero su mejor hora está por llegar. ¡Ánimo, soldados!



15 (15) **Zelda: Ocarina of Time**
NINTENDO – N64
Link mantiene su contencioso con Donkey. ¡La lucha está muy igualada!



16 (16) **Donkey Kong 64**
RAREWARE – N64
¿Podrán los Kong recibir votos suficientes para ganarle a Link? ¡Les falta muy poco!



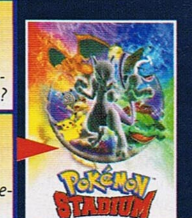
17 ↓ (10) **Gran Turismo 2**
POLYPHONY DIGITAL – PS
¿Qué ha sido esto, un pinchazo? ¿Cómo ha podido caer tan bajo este juegazo?



18 **The Sims**
MAXIS – PC
¡NUEVO! El abuelo fue picador, y ahora vive como un pachá en una mansión de lujo.



19 (16) **Super Smash Brothers**
NINTENDO – N64
¡VUELVE! El equipo de luchadores Nintendo vuelve a entrar en la lista... ¿para quedarse?



20 (13) **Pokémon Stadium**
NINTENDO/GAME FREAK– N64
¡NUEVO! Estos pokémon son muy competitivos, pero ¿lograrán mantenerse en la tabla?

Juegos para una isla desierta



¿QUÉ CINCO JUEGOS TE LLEVARÍAS A UNA ISLA DESIERTA?
Ben Smedstad y Greg Zeschuk
Productor y presidente de Bioware, respectivamente.

Greg Zeschuk se pasó por España para presentar las últimas novedades de BioWare. Aparte de ponerse ciego de bizcocho en las oficinas de Virgin, no paraba de bromear con Ben, que está preparando la ambiciosa secuela del aclamado *Baldur's Gate*. ¡Sus juegos favoritos demuestran que son roleros de pro!



1 Pool of Radiance (Ben)
Me encantó la primera parte, tan fiel al universo AD&D. ¡Espero mucho de la 2ª!



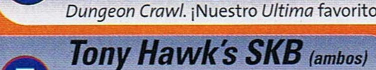
2 Zelda 64 (Greg)
Me gusta porque es muy abierto; tienes mucha libertad de exploración.

3 EverQuest (Ben)
Llevo un año y tres meses jugando regularmente, ¡y todavía no me canso de él!

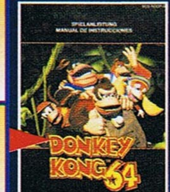


4 Ultima Underworld (ambos)
Es un excelente juego de rol de tipo *Dungeon Crawl*. ¡Nuestro *Ultima* favorito!

5 Tony Hawk's SKB (ambos)
Es fácil aprender a jugar, y las partidas son rápidas: juegas y te vas. Estupenda música.



Los más jugados en ScreenFun



1 Quake III: Arena
ID SOFTWARE-PC
Cuando estamos cansados y sin ganas de nada, un deathmatch de Quake en red nos viene de perlas.



2 Soul Calibur
NAMCO–DREAMCAST
Han llegado muchas visitas a la redacción ... ¡Y poniéndoles Soul Calibur siempre se van contentos!



3 ChuChu Rocket
SEGA/SONIC TEAM-DREAMCAST
¿Gatos persiguiendo ratones? A todos les parecía una tontería, ¡hasta que se engancharon!





4 Beatmania
KONAMI-PS
Tres personas, cada una encargándose de dos teclas... y aun así es dificilísimo. ¡La locuuura!





DREAMCAST

1. **Soul Calibur** — NAMCO — Lucha 3D con espadas
2. **Crazy Taxi** — SEGA — Velocidad enloquecida
3. **ChuChu Rocket** — SEGA — Puzzle de competición
4. **Sonic Aventure** — SEGA — Jump&run supersónico
5. **Tomb Raider IV** — CORE DESIGN — Aventura de acción y exploración



GAME BOY

1. **Pokémon** — GAME FREAKS — Rol y coleccionismo
2. **Zelda IV: Link's Awakening** — NINTENDO — Rol y acción de fantasía
3. **Wario Land 3** — NINTENDO — Jump&run clásico
4. **Street Fighter Alpha** — CAPCOM — Lucha clásica
5. **Mario Golf** — NINTENDO — Simulador de golf



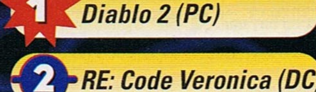


Los más esperados



¡Ya falta menos!

1. Diablo 2 (PC)
2. RE: Code Veronica (DC)
3. Perfect Dark (N64)





ScreenFun ¡SORTEO!
¿Tu juego favorito no sale en la lista? ¿Está muy abajo en la clasificación? ¡Ayúdalo! Mándanos una postal votando a 5 juegos. ¡Sorteamos 5 juegos entre los participantes! Asegúrate de decirnos cuál quieres si te toca. SCREENFUN, ref.: Éxitos 13, apdo 14.116, 28080 Madrid.

Así puntuamos en SCREENFUN

Para que no te líes, aquí tienes un desglose de los contenidos de nuestras fichas de puntuación.

En SCREENFUN sometemos a todos los juegos nuevos a un profundo y exhaustivo chequeo, para que encuentres lo que más se ajuste a tus preferencias. Es importante tener en cuenta que cada plataforma tiene su propio criterio: un juego en Game Boy puede tener unos gráficos de diez, pero esos mismos gráficos en una Nintendo 64 apenas merecerían un uno. Todos los juegos analizados en el *Banco de pruebas* están ya a la venta, o está previsto que salgan al mercado en el mismo mes que la revista.

El Sistema

Dentro del rectángulo rojo indicamos las plataformas en las que analizamos el juego.:

PC:	MS-DOS y Windows	GBC:	Game Boy Color
PS:	Playstation	GB:	Game Boy
DC:	Dreamcast	N64:	Nintendo 64

El rectángulo verde indica que el juego ya ha sido revisado por SCREENFUN.

El rectángulo naranja indica si está prevista o existe otra edición del juego en esta plataforma.

¿Español o inglés?

E significa que existe una versión con los textos en pantalla en español. La I significa que están en inglés.

Tipos de jugador

Principiante: prefieren las cosas sencillas. No les gusta pasar mucho tiempo aprendiendo a jugar.

Avanzado: el jugador medio.

Experto: les gusta la complejidad. Tienden a especializarse en uno o dos géneros de juego concretos.

El precio

El precio de venta al público (P.V.P.) recomendado por el fabricante, aunque a veces se pueden conseguir más baratos.

El fabricante

Una casa desarrolladora de prestigio puede dar ciertas garantías.

Multijugador

¿Cuántas personas pueden jugar a la vez?

Requisitos especiales

En el caso de PC, *'Mín.'* indica el equipamiento mínimo necesario, y *'Rec.'* se remite a las características recomendadas. Si tu ordenador no cumple con estos requisitos, la diversión está en peligro. En el caso de PC, se indican los periféricos compatibles.

PC | PS* | N64 | DC | E/I

SCREENFUN
Aventura gráfica para todos.

6.470 pts. | Screen-Soft | 1-16 Jug.

Mín.: Pentium 90, 16 MB RAM, Joystick, Windows 95. *Rec.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Joystick, Windows 95.

Gráficos 10 | Sonido 10 | Jugabilidad 10

Gráficos excelentes en 3D, manejo sencillo, original modo para 2 jugadores.

¡Qué lástima! Sólo funciona en un PC con una potente tarjeta 3D.

Acción de alta calidad con un diseño gráfico de auténtico lujo. Un hueso duro para la competencia. 10

Gráficos

¿Son bonitos o realistas? ¿Tienen un diseño original o divertido? ¿Cómo combinan los colores? ¿Hay errores de clipping o de redibujado? El apartado visual se juzga aquí.

Sonido

Puntuamos tanto la cantidad como la calidad de los temas musicales y los efectos sonoros, así como su uso inteligente. Si uno de estos elementos falla, la nota se resiente.

Jugabilidad

Este apartado juzga, sobre todo, la mecánica de juego, pero incluye también la facilidad de control, si la dificultad está bien ajustada, los extras y modos de juego... ¡Un montón de cosas!

Lo que nos gustó

Éstas son las características más atractivas y destacables del juego.

Lo que no nos gustó

Aquí comentamos los reproches más significativos que se le pueden hacer al juego, desde errores graves a pequeñas carencias.

El resumen

Breve y conciso: la impresión general que nos hemos llevado y lo que puedes esperar, sin entrar en detalles.

La nota final de SCREENFUN

Aunque la jugabilidad suele suele ser determinante para el juicio final, en algunos juegos hay otros aspectos a tener en cuenta que modifican la nota, que mencionamos en el resumen o en el texto principal.

SCREEENFUN CINE

Cuando puntuamos una película, en vez de gráficos, sonido, y jugabilidad, hablamos de:

Espectáculo: ¿tiene muchas escenas de acción?, ¿cientos de extras?, ¿vestuario de época?, ¿fenomenales efectos especiales? Normalmente, cuanto más dinero hayan gastado en la producción, mejor.

Emoción: ¿da miedo, hace reír o llorar? ¿Crea suspense? Si consigue provocar intensas emociones e implicar al espectador en lo que está viendo, obtendrá buena nota en este apartado.

Desarrollo: aquí juzgamos si la película mantiene un buen ritmo y cuenta la historia con maestría. ¡Para cinéfilos!




Alucinante ¡Un rey de reyes! Un juego para llevar a los altares. ¡Píllalo!


Sobresaliente ¡Nos ha entusiasmado! De éstos no hay muchos cada mes.


Notable ¡Un gran juego! No te arrepentirás, esto es calidad de la buena.


Muy bien No está nada mal, pero podría haber sido mejor.


Bien Está bien, pero no nos ha impresionado. Normalito.


Aprobado Tiene serios defectos, sólo aprueba por los pelos.


Insuficiente ¡Ugh! No se te ocurra ni alquilarlo, no vale ni para una tarde.


Mal ¿Es broma o qué? ¿Jugar a esto es un auténtico castigo!


Muy mal Es increíble que haya llegado a las tiendas. ¡Sinvergüenzas!


Basura Nota reservada a juegos ofensivos, insultantes o de mal gusto.

Los géneros

A veces, mirar el género del juego te puede dar una idea rápida de en qué consiste. Aquí tienes la nomenclatura:

Aventura

Pueden ser gráficas, como las típicas de pinchar con el ratón (El día del tentáculo, Monkey Island) *o de acción* (Tomb Raider, Metal Gear Solid). *Las del estilo* Resident Evil *son aventuras de horror.*

3D-shooter

En primera (Doom, Turok) *o tercera persona* (Duke Nukem Zero Hour, MDK, Messiah). *A los clásicos juegos matamarcianos los llamamos shoot'em up, y pueden ser en 2D* (Space Invaders) *o 3D* (Starfox).

Lucha

En 3D (Tekken, Virtua Fighter) *o 2D* (Street Fighter, King of Fighters). *Incluye los beat'em up, donde peleas con muchos enemigos a la vez avanzando pantallas* (Final Fight)

Deporte

Simuladores de fútbol (los FIFA), *Golf* (Mario Golf), *Baloncesto (la serie NBA) ¡o incluso caza* (Deer Hunter) *o pesca* (Reel Fishing)!

Vuelo

Así llamamos tanto a los simuladores de vuelo de todo tipo: civil (Flight Simulator), *combate* (Ace Combat), *naves* (X-Wing) *o acrobáticos* (Pilotwings).

Velocidad

Los juegos de conducción o carreras. Pueden ser simuladores (Gran Turismo, World Driver Championship) *o tipo arcade* (Mario Kart 64, Crazy Taxi).

Rol

Clásico (Final Fantasy, Baldur's Gate) *o de acción* (Zelda, Diablo). *Aquí llevas a uno o más personajes que dialogan, pelean y a veces van ganando nuevas habilidades.*

Jump & Run

En 2D (Manic Miner, Super Mario World) *y 3D* (Donkey Kong 64, Sonic Adventure). *Aquí necesitas buena coordinación, reflejos e inteligencia para resolver algunos puzzles.*

Estrategia

En tiempo real (Command & Conquer, Warcraft) *y por turnos* (Civilization, Heroes of Might & Magic). *También está la estrategia de construcción* (SimCity, Dungeon Keeper).

Misceláneo y puzzles

Misceláneos son juegos que no sabemos clasificar de forma exacta (Mario Party, Bomberman). *Los puzzles son todos los juegos estilo* Tetris *o* Puzzle Bobble.


By I-MAN
The ps X files
Memory card
40M
NEW!!!
RAMNET
5 Colores
Realistic Racing Wheel
Compatible with Playstation
Reparaciones
NEW!!!
TWING STICK
El mas grande
PANTHER V
Dancing Queen
VIDEO CD
REDANT
PS VIDEO CD MOVIE CARD
STAY HERE
La verdad
esta aqui dentro
BARCELONA
93 426 10 80
Parlamento, 13
ALICANTE
96 514 32 94
Pintor Murillo, 4 local 3
MALLORCA
971 76 30 83
Soldado Soberats Antoli, 28 A
BADALONA
93 397 97 04
General Moragues, 92 bajo
MATARO
93 758 68 28
Francesc Macia, 9
SABADELL
93 726 65 09
Convent, 59
GERONA
972 21 66 29
La Salle, 16-18 Girona Boulevard
BARCELONA
93 453 83 48
Sepulveda, 155

¿ERES UN POKÉMON MANÍACO?

TM*

¿Eres un genuino pokémaniaco? ¡Pon a prueba tus conocimientos de los juegos, la serie de televisión y la película con nuestro test!

1 El juego de cartas de *Pokémon* fue creado por:

- A) Nintendo
- E) Wizards of the coast
- L) Game Freak

2 ¿Quién es Mewtwo?

- S) La evolución de Mew
- N) El Dios de los Pokémon
- L) Un pokémon creado con los genes de Mew

3 En SuperSmash Brosh hay un personaje secreto que es un Pokémon, ¿quién es?

- R) Pikachu
- D) Hitmonchan
- P) Jigglypuff
- T) Clefairy

4 ¿Qué relación une al profesor Oak con Gary?

- A) Es su padre
- O) Es su abuelo
- I) Es su tío
- E) Es su amigo

5 En la película de *Pokémon* que se ha estrenado en España, Ash libra un combate pokémon contra otro entrenador. ¿Qué pokémon utiliza para la lucha?

- K) Bulbasaur, Squirtle y Pikachu
- N) Bulbasaur, Charizard y Pikachu
- T) Squirtle, Pidgeot y Charizard
- D) Ash no libra ningún combate pokémon en la película

6 Los nombres de los pokémon en japonés son diferentes a los que nosotros conocemos. Por ejemplo, Jigglypuff se llama:

- I) Pummeluff
- R) Rondoudou
- E) Purin

7 ¿Qué miembro del Team Rocket dice eso de: "¡El Team Rocket despega a la velocidad de la luz!"?

- P) Jessie
- D) James
- T) Meowth

8 En el episodio 17 de la serie *(La isla de los pokémon gigantes)*, ¿cuál es el primer pokémon gigante que descubre el Team Rocket?

- I) Venusaur
- A) Pikachu
- O) Scyther
- E) Blastoise

9 ¿Que tres pokémon utiliza Mewtwo en la película *Pokémon* para competir contra los entrenadores?

- D) Venusaur, Blastoise y Charizard
- T) Ivysaur, Wartortle y Charmeleon
- P) Zapdos, Dragonair y Aerodactyl
- L) Mewtwo no utiliza ningún pokémon: combate personalmente.

10 En la serie, Ash tiene problemas para que uno de sus pokémon le obedezca. ¿Cuál?

- K) Squirtle
- R) Charizard
- N) Bulbasaur
- P) Pidgey

11 En la serie de televisión, ¿cómo pierde Ash a Butterfree?

- A) Lo intercambia por un Raticate
- I) Se le escapa
- E) Butterfree encuentra una novia
- O) Muere heroicamente en combate con el Team Rocket

12 En la serie de televisión, Ash tiene que enfrentarse a Sabrina, la líder del gimnasio de ciudad Azafrán. ¿Qué pokémon utiliza Sabrina?

- P) Un Alakazam
- E) Un Abra que evoluciona a Kadabra
- A) Un Kadabra que evoluciona a Alakazam

13 En el episodio 26, Ash se alía con el Team Rocket para entrar a un gimnasio en el que le han negado el acceso. ¿Cuál?

- S) El de Ciudad Azulona
- V) El de Ciudad Carmín
- P) El de Ciudad Celeste
- L) El de Ciudad Fucsia

14 En la serie de TV, ¿qué pokémon derrotó a Farfetch'd?

- H) Bulbasaur
- A) Staryu
- S) Psyduck

15 El fenómeno pokémon empezó con:

- O) Un cómic
- I) Una serie de dibujos animados
- A) Un videojuego
- U) Un juego de cartas

Zubat, Blastoise, Tentacool, Exeggcute, Cubone... ¡Un buen entrenador sabe identificar a todos los pokémon!



16 En el corto *Las vacaciones de Pikachu*, la computadora que estudia las reacciones de los pokémon llega a una conclusión:

- T) Los pokémon son cooperativos
- K) Los pokémon son combativos
- J) Los pokémon son competitivos

17 ¿Cuál es el apellido de Ash?

- A) Katchum
- O) Ketchum
- U) Katchem
- E) Ketchem

18 ¿Qué juego *Pokémon* incluye tecnología de reconocimiento de voz? (Título en japonés).

- K) Pokémon Snap
- Z) Pikachu no Tomodachi
- J) Pokémon Silver/Gold
- S) Pikachu Genki Dechu

19 Si al principio del juego eliges a Charmander como pokémon inicial, ¿a quién escogerá Gary?

- H) Squirtle
- I) Bulbasaur
- Y) Pikachu

20 ¿De qué pokémon se disfrazaba Bill en la serie de televisión?

- U) Scyther
- I) Kabuto
- E) Omanyte
- Y) Omaster

21 ¿Quién se queda con Togepi, el pokémon huevo?

- H) Ash
- K) Brock
- T) Misty
- S) El Team Rocket

22 Todas las enfermeras del mundo pokémon son idénticas, y se llaman:

- A) Joy
- O) Mara
- U) Clara
- E) No tienen nombre definido, se refieren a ellas como "enfermera"

23 ¿Cómo se llama el jefe del Team Rocket?

- S) Georgio
- J) Giovanni
- Y) Giacomo

24 ¿Qué tipo de pokémon odia Misty?

- U) Tipo venenoso
- O) Tipo fantasma
- I) Tipo bicho

25 ¿Qué pokémon se queda atorado en el corto *Las vacaciones de Pikachu*?

- R) Charizard
- S) Raichu
- M) Cubone
- K) Snorlax

26 En el episodio 6 de la serie, los Clefairys derrotan al Team Rocket. ¿Qué ataque utilizaron?

- I) Metrónomo
- O) Canto
- U) Pantalla luz
- E) Destructor

SOLUCIONES DEL TEST

Cada respuesta del test tiene asignada una letra. Si escribes esas letras en el orden de las preguntas en el casillero, obtendrás una frase. Fíjate, las palabras están separadas con casillas de color diferente. ¡Eso te puede dar una pista para adivinar la frase clave!

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

Leyenda: Generales · Televisión · Cine

colin|mcrae|rally|2.0

Sonará a topicazo, pero hay que decirlo: ¡los amantes de los deportes de motor están de enhorabuena! El esperado 'Colin McRae 2' de Playstation ha salido a la venta, ¡y está hecho todo un campeón!

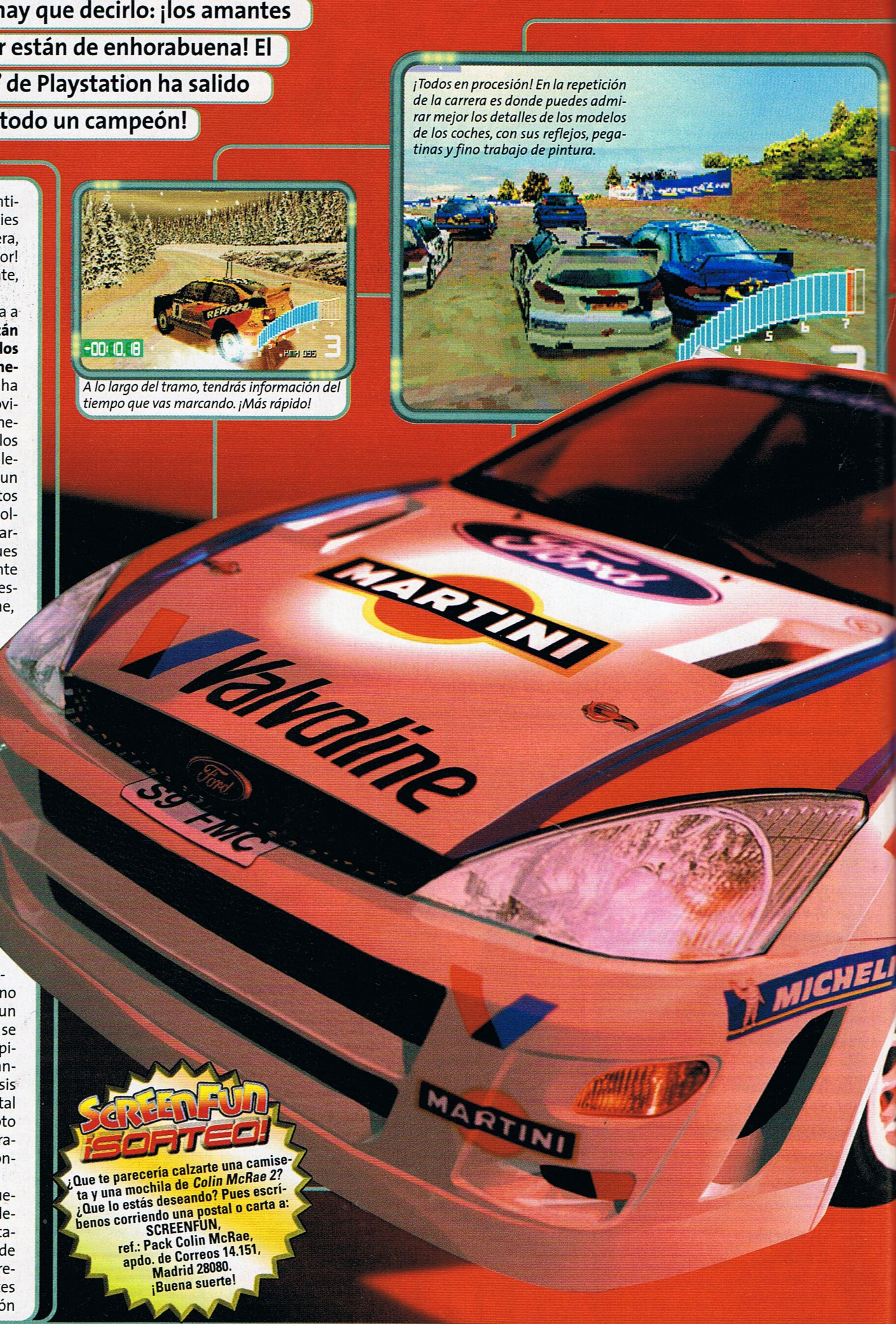
Colin McRae es, pese a su antigüedad, el mejor juego de rallies de Playstation. O al menos lo era, ¡porque su segunda parte es mejor! Como en los anuncios de detergente, sólo *Colin* supera al viejo *Colin*.

La primera mejora del juego salta a la vista: los gráficos. **Los coches están modelados con más polígonos, y los paisajes tienen un aspecto fenomenal.** Lo admirable del caso es que se ha conservado toda la suavidad de movimientos de la que hacía gala la primera parte, demostrándole así a títulos como *Rally Championship* que la belleza no tiene por qué estar reñida con un buen frame rate. Abundan los efectos especiales, y la deformación por golpes está muy elaborada. Puedes tirarte medio tramo con el parachoques trasero colgando vergonzosamente hasta que al final termina por desprenderse. Y, si al derrapar el coche, subvira y la parte de atrás choca con un árbol, la carrocería se abolla de forma convincente por ahí.

Los menús están mejor organizados, y la interfaz en carrera ofrece la misma información que antes, pero más limpia y concisa, sin ensuciar la pantalla con el marco blanco del primer *Colin*.

En el apartado de jugabilidad, lo más destacable son los nuevos modos de juego. Aunque se pierde la *Rally School* del primer *Colin*, se añade la modalidad de desafío y los campeonatos arcade, que tienen pistas cerradas de carril ancho para que circulen varios coches a la vez. Esto es muy conveniente, porque los tramos de rally no son el entorno más apropiado para un adelantamiento. En la contrarreloj se usan estos circuitos arcade, compitiendo contra tu propia sombra-fantasma. Se ha puesto especial énfasis en el registro de los tiempos, y a tal efecto se han creado fichas de piloto personalizadas para hacer comparaciones (incluso en cada punto de control). ¡Es muy competitivo!

El estilo de conducción es tan bueno como siempre, aunque quizá los derrapes controlados son más espectaculares. A ello contribuye el diseño de las etapas, muy accidentadas y entretenidas, donde se alternan diferentes superficies y se fomenta la conducción



A lo largo del tramo, tendrás información del tiempo que vas marcando. ¡Más rápido!

¡Todos en procesión! En la repetición de la carrera es donde puedes admirar mejor los detalles de los modelos de los coches, con sus reflejos, pegatinas y fino trabajo de pintura.

ScreenFun ¡Sorteo!

¿Que te parecería calzarte una camiseta y una mochila de *Colin McRae 2*? ¿Que lo estás deseando? Pues escríbenos corriendo una postal o carta a: SCREENFUN, ref.: Pack Colin McRae, apdo. de Correos 14.151, Madrid 28080. ¡Buena suerte!

Los rallies del mundo



AUSTRALIA: carreteras de gravilla suelta con muchos saltos emocionantes. Fíjate cuando toque una etapa con partes abiertas y aprovecha para trucar el coche con mayor velocidad.

FINLANDIA: un rally de alta velocidad, ideal para jugar con la cámara en primera persona. Pero no te confíes: ¡si te sales de la carretera, es muy fácil que te la des contra un árbol!



FRANCIA: asegúrate de equipar las ruedas de asfalto y endurecer la suspensión. Casi todo el rally de Francia se corre sobre asfalto, como el de Italia, y eso se nota mucho en la conducción.



GRECIA: carreteras secas y polvorientas, con muchas curvas aptas para practicar derrapes de precisión. Fíjate que el comportamiento del coche varía con los diferentes tipos de gravilla.



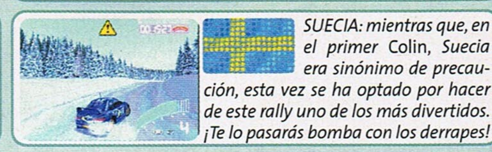
ITALIA: ¡terrible! Unos puertos de montaña llenos de curvas cerradísimas te obligan a pegar violentos frenazos y mantener los ojos fijos en la pantalla. ¡Y para colmo, llueve!



KENIA: el exotismo africano no se pone de manifiesto en este soleado rally, que a poco que te descuides te sorprende con un chaparrón torrencial. ¡Menos mal que algunas partes están asfaltadas!



GRAN BRETAÑA: carreteras embarradas y estrechas, lluvia... ¡Un infierno! Los recorridos son traicioneros y tortuosos. ¡Y chocar con una bala de paja es como darse contra cemento!



SUECIA: mientras que, en el primer Colin, Suecia era sinónimo de precaución, esta vez se ha optado por hacer de este rally uno de los más divertidos. ¡Te lo pasarás bomba con los derrapes!

Tubo de escape en llamas: en las carreras de tiempo compites contra un fantasma.

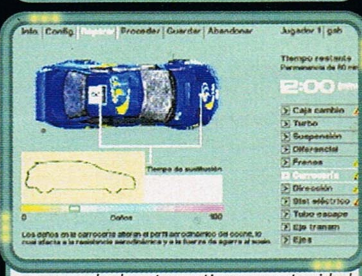


Los incidentes de la carrera pueden dejar al coche hecho un asco, todo roto y abollado...

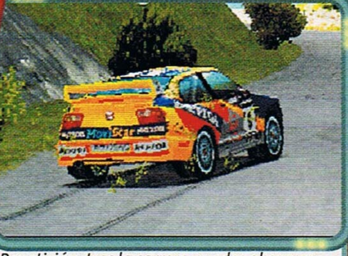
Los efectos del clima y los coches embarrados dan mayor ambientación.



Si juegan dos personas en el modo arcade, los coches de la máquina desaparecen.



... pero cada dos etapas tienes oportunidad de repararlo, al menos parcialmente.



Repetición: tras la carrera puedes observar como ha sido tu pilotaje. ¡Hay que mejorar!



La vista desde el cockpit sólo está disponible para un jugador. ¡Es demasiado estrecha!

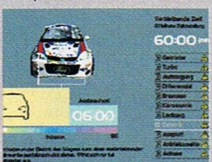
creativa. **Si atajas saliéndote de la carretera no pierdes tanta velocidad como antes, pero corres mayor peligro de chocar y estropear el coche.** ¡Un buen piloto ha de saber valorar estos riesgos! También debe elegir sabiamente los componentes que va a reparar y los que pueden aguantar dos etapas más. La dificultad está muy bien ajustada, y en una tarde intensiva te puedes pasar el nivel principiante, mientras que los niveles intermedio y experto son harina de otro costal: no sólo exigen mejores tiempos para clasificarse, sino que añaden nuevas y difíciles etapas. ¡Llegar a dominar este juego te llevará meses de diversión!

INFO El taller de Colin McRae

En el modo *principiante*, el campeonato de rallies transcurre con bastante facilidad. No sólo hay menos etapas, sino que la puesta a punto (setup) del coche no es tan importante como en los grados de dificultad *avanzado* y *experto*.

Al principio de un rally, el setup ya se adapta conforme a las condiciones, pero se perfecciona con pequeñas modificaciones. Por ejemplo, merece la la pena reducir la relación del cambio en un tramo lleno de curvas o subir la amortiguación si es bacheado.

Si hay que reparar, debes corregir la dirección, la transmisión, el diferencial, el turbo y la carrocería, sobre todo si tu vehículo ha sufrido grandes daños.



Los pequeños daños no requieren reparación.



Los abollones grandes influyen en la aerodinámica.



Importante: ¡mira bien la pista antes de lanzarte!



Texto: Gabriel Pérez-Ayala



Silent Bomber

¡Destruirlo todo! ¡No dejar piedra sobre piedra! Ése es el espíritu, muchacho: estás listo para 'Silent Bomber', ¡la explosión más grande desde el Big Bang!

Jutah parece un poco afeminado, pero en realidad es una especie de Atila: ¡por donde pasa, lo arrasa todo!



Este jefazo final destruye todo lo que pilla, ¡incluso a sus aliados!

Las secuencias cinemáticas te narran una historia más bien flojita. ¡Lo que cuenta aquí es la acción!

Olvídate de la historia, la ambientación o las motivaciones del héroe. No te hacen falta. Aquí lo que necesitas son reflejos rápidos como el rayo, un buen dominio del pad, ¡y hambre de destrucción!

Tu objetivo en cada nivel es, básicamente, acabar con todo lo que se mueva. Para ello tienes que plantar y arrojar bombas, haciéndolas explotar en la proximidad del enemigo. ¿Es una especie de *Bomberman* tridimensional? Pues algo así, pero con una velocidad de vértigo. **Tendrás que esquivar disparos, saltar a otros niveles, recoger power-ups y, sobre todo, calcular bien el momento en el que estallas las bombas:** no sólo corres el peligro de hacerte daño a ti mismo, sino que algunos adversarios llevan barreras protectoras. ¡Hay que estar atento para cuando bajen la guardia! Además, si destruyes varios objetivos con una sola detonación (que puede ser provocada con más de una bomba), ganas un bonus de puntos. Y es que hay una gran diferencia entre pasarte un nivel guarramente a hacerlo con estilo. ¡Conseguir el grado A en todas las fases sólo está al alcance de los mejores bombarderos!

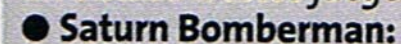
A las ilimitadas bombas estándar se añaden otras tres, que tienes que ir recogiendo: las eléctricas aturden al adversario, las de napalm crean una zona que daña continuamente a todo aquel que la pise, y las de gravedad abren una especie de agujero negro que absorbe enemigos y disparos.



¡Ba-boom! La explosión está pixelada, pero al menos los gráficos no sufren ralentizaciones, y tampoco pierdes de vista lo que está pasando.

INFO

Bomberman



Jutah es el heredero de Bomberman. Si lo tuyo son las explosiones, echa un vistazo a estos juegos:

- **Saturn Bomberman:** *El mejor Bomberman de las consolas de 32 bits. Con dos multitaps pueden jugar hasta 10 jugadores, ¡el delirio!*
- **Bomberman 64:** *Añade importantes cambios a la mecánica clásica de Bomberman. No es demasiado divertido...*
- **Bomberman World (PS)** *Conserva la clásica jugabilidad en 2D, pero se estropea por los confusos e innecesarios gráficos 3D.*
- **Bomberman (PS)** *El de toda la vida, todo en 2D, y el mejor para Playstation. Montones de monturas e items especiales, y un multijugador casi tan bueno como el de Saturn. ¡Genial!*



Los lásers son chulos, ¡pero no te pares a contemplarlos o te harán fosfatina!



Las explosiones llenan de colorido la pantalla. ¡Fuegos artificiales!



Los mechas, de inspiración japonesa, se mueven con mucha agilidad. ¡Esos sables de luz son más letales que cualquier bomba!



Los jefes finales son un duro desafío a la habilidad, los reflejos y la paciencia. ¡Aguantan muchas explosiones!

consejos

- Reserva las bombas especiales para los jefes finales, y no seas tacaño a la hora de utilizarlas contra ellos.
- Tras paralizar a un enemigo con una bomba eléctrica, aprovecha que está inmóvil para plantarles unas cuantas bombas estándar alrededor.
- Acostúmbrate a usar la configuración de botones que propone el juego, y resiste la tentación de cambiarla. En la VR Arena no se puede cambiar la configuración estándar, así que, si te has habituado a otra distinta, estarás desorientado.
- Hay algunos enemigos con espada que nunca dan un sablazo sin una pequeña carrera previa. Si corres hacia ellos, les obligarás a retroceder y no podrán atacarte.
- Ciertos ataques rápidos sólo se pueden esquivar con saltos.
- Con una doble pulsación del botón de salto, sale un dash. Parece poco útil, pero puede salvarte el trasero en situaciones apuradas.
- Tras colocar una bomba con el lock on, puedes pulsa el botón más veces para seguir colocando bombas, hasta el máximo de tu capacidad. ¡El apuntado se mantiene!



¡Cuidado con las trampas! Un ágil salto es todo lo que necesitas para pasar ileso.



Verse rodeado de enemigos y disparos es una situación muy habitual.



Las miras láser de los rifles tratan de fijar tu posición. ¡Muévete, muévete!



El sistema de lock on te permite plantar las bombas directamente en el enemigo.



Cuanto más lejos llegues en el juego, más personajes habrá para la VR Arena.



En la VR Arena de dos jugadores tienes un escudo (shield) recargable para protegerte de los disparos y explosiones del rival.

Los cibersoldados son ágiles y difíciles de derrotar. Su armadura les permite soportar más de un bombazo.

Pero a veces los blancos se mueven con demasiada agilidad para pillarles bien, o vuelan y son inalcanzables para tus bombas. Es entonces cuando entra en acción el sistema lock-on. Dejas pulsado el botón y se abre una especie de mirilla de larga distancia. Pásala por encima del enemigo que desees destruir y vuelve a pulsar el botón. ¡Le plantarás una bomba encima! Es diabólicamente divertido llenar de bombas a un adversario y luego volarlo en pedazos desde un sitio seguro. ¡Y aún más si esperas a que se le acerque un compañero y te llevas a dos por delante!

Entre fase y fase, podrás redistribuir los E-Chips que hayas recogido para potenciar tus habilidades según lo que estimes más conveniente. ¡Un poco de planificación estratégica nunca viene mal! Tienes que elegir entre poder poner un mayor número de bombas antes de cada detonación, reforzar tu armadura o aumentar el alcance del sistema lock on. Ciertos niveles se pasan mejor si llevas la combinación adecuada de estas tres habilidades. ¡No lo olvides, porque éste no es un juego fácil!

Gráficamente, *Silent Bomber* destaca por sus aparatosas explosiones, su sólido (aunque no brillante, hay mucha pixelación) motor gráfico, y el buen diseño de los enemigos, que van desde aerotanques a robots de combate estilo mechas. ¡Muy japonés!

Probablemente este título no sea un plato del gusto de aquellos jugadores que prefieran aventuras estilo *Metal Gear Solid* o *Syphon Filter*, porque la variedad y profundidad de juego no son sus puntos fuertes. La verdad es que a la larga se puede hacer bastante repetitivo. En todo caso, los amantes de la acción pura y dura, de las grandes explosiones y la destrucción generalizada ya no tienen que buscar más: *¡Silent Bomber* es su juego!



PC | PS | N64 | DC | I

Silent Bomber

Shooter dinamitero para avanzados.

7.990 pts. | Studio 3/Virgin Int. | 1-2 jug.

- Tarjeta de memoria, vibración

Gráficos 7 | Sonido 7 | Jugabilidad 8

Acción rápida y frenética. Fenomenales explosiones. Diseño de enemigos.

El multijugador sólo para dos. Pocos tipos de bombas. Repetitivo a la larga.

Volarlo todo por los aires y ganar muchos puntos en el proceso. ¡Esto es divertido! 8

Texto: Gabriel Pérez-Ayala



¡Cuidado! Este juego es peligroso... Podría arruinar para siempre tu vida social y confinarla a la pantalla del monitor. ¡Es tan adictivo que casi parece una droga digital!

El sistema de juego en *EverQuest* no tiene, en principio, nada de revolucionario. Debes crear un personaje como mandan los cánones (raza, profesión, creencias...) y te lanzan en mitad de un mundo fantástico para explorar. Es verdaderamente enorme: sólo para recorrerlo de un lado a otro te puede llevar muchas horas, ¡y eso asumiendo que no te atacasen los monstruos errantes!

La variedad de profesiones y razas hace que la creación del personaje sea muy importante. Hay mucha diferencia entre jugar como guerrero que como mago, y la raza no sólo afecta a los atributos iniciales, sino que supone un estigma social. Si eres un ogro y se te ocurre visitar una ciudad de enanos, te atacarán nada más verte. Algunos personajes pueden detestarte sólo por tu religión o profesión (los caballeros de las sombras, por ejemplo, no suelen ser muy populares), y así lo manifiestan mientras te atacan sin provocación aparente o te cobran el doble de la tarifa habitual al comprarles una mercancía. Elijas lo que elijas, todos los tipos de personaje garantizan diversión en cantidad.

En *EverQuest* el objetivo básico es prosperar. **Te pasas buena parte del juego realizando pequeñas misiones para los personajes ricos e influyentes.** Poco a poco vas ganando poder y prestigio, y puedes acometer empresas de mayor envergadura. Ten por seguro que, si desafías a alguien más poderoso que tú o te metes en una misión de alto riesgo sin contar con un buen nivel de experiencia, estás condenado a fracasar. No obstante, la muerte nunca es definitiva, ya que resucitas automáticamente en una zona

En EverQuest no sólo hay monstruos, sino también animales corrientes, como en nuestro mundo.

Los enanos son especialmente aptos para el combate físico. ¡Casi siempre se hacen guerreros o paladines!

Oye, ¿no me darías alguna monedilla suelta? No es para vicios, es para comer. ¡Mira, si estoy en los huesos!

¡Un dragón! Será mejor que tengas mucho cuidado con los monstruos a los que eliges enfrentarte...

Aventurarse en solitario es muy arriesgado. ¡Los enemigos se afrontan mejor con aliados!



La zona Kunark se añadió posteriormente al juego original: tiene mejores gráficos.

Los efectos mágicos gozan de la mejor representación gráfica, con muchas partículas y fuegos de artificio.

INFO

Asesinos de jugadores

Un problema típico de los juegos online es el de jugadores súper poderosos que matan a otros más débiles para quedarse con sus pertenencias. En EverQuest no se permite que ataques a otro jugador a no ser que te hayas declarado PK (Player Killer). Los PKs pueden matarse entre sí, pero no pueden atacar a personajes que no lo sean. Los que no son PKs pueden pelearse si así lo desean, pero tienen que invocar un duelo de mutuo acuerdo.

Si un PK mata a otro, puede saquear su cadáver. Pero si un jugador (PK o no) muere a manos de un monstruo o PNJ, nadie puede coger sus pertenencias salvo él. Existen servidores sólo de PKs. Los PKs suelen formar gremios.

Cada raza tiene una selección de profesiones para elegir. Los iksar (hombres lagarto) pueden ser monjes, guerreros, chamanes, nigromantes y caballeros de la sombra.

La vista de primera persona es ideal para desplazarse por el vasto mundo tridimensional de EverQuest.

La magia no es muy efectiva en los niveles bajos, pero luego se convierte en un arma muy poderosa.

Para llegar a Kunark hay que atravesar zonas muy peligrosas. ¡Ve allí sólo si eres de nivel veinte o más!

segura. Lo malo es que tendrás que molestarte en ir a recuperar las pertenencias de tu cuerpo anterior, y eso puede ser complicado si falleciste en mitad de una guarida de monstruos.

Pero si *EverQuest* es una experiencia de juego única y absorbente, es porque se trata de un juego online (el primero en llegar a España). Sólo puedes jugarlo mientras estás conectado a Internet, lo que significa que tendrás que pagar por el tiempo de conexión, así como una pequeña cuota mensual (el primer mes es gratis). Lo bueno del tema es que muchos de los personajes que vas a encontrar no están controlados por el ordenador, sino por otros jugadores conectados al mundo de *EverQuest*. Si conoces los programas de chat, ya sabrás lo adictivos que pueden llegar a ser. Este juego es algo parecido, pero con el añadido de tener un rico y complejo mundo de fantasía detrás. Con los otros jugadores puedes hablar, intercambiar información, comprar y vender mercancías o servicios y, lo mejor, formar grupos de aventureros para explorar el mundo (la experiencia ganada se reparte conforme al nivel de cada uno). Como juego de rol convencional, *EverQuest* sería muy bueno. Con el factor online añadido, ¡es sublime!

¿Será éste el futuro de los juegos de rol por ordenador? ¡Es probable!

PC | PS | N64 | DC | I

EverQuest

Rol online para expertos.

7.990 pts. | Ubi Soft | Muchos

Min: Pentium 200 MHz, 64 RAM, 600 HD, tarjeta 3D, conexión a Internet, tarjeta Visa. *Rec:* Pentium 266MHz, 128 RAM.

Gráficos 7 | Sonido 6 | Jugabilidad 8

Es el único juego online en España. Mundo enorme. Creación de personaje.

Exige muchísima dedicación. Te puede costar un riñón. Manual escaso.

El primer juego de rol online que llega a España. ¡Prepárate para pasar noches sin dormir! 9

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

¡ChuChumanía! Sonic Team crea un puzzle antológico, de los que hacen historia. ¡Una vez más se demuestra que no hacen falta gráficos 3D para divertirse!



¡Ouch!: cuando un KapuKapu se te cuela en el cohete, perderás un tercio de los ratones salvados.

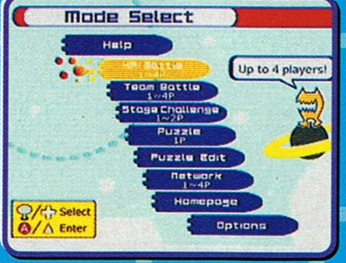
Cuando un Chu es devorado por un KapuKapu, se convierte en fantasma.

La mecánica de juego de *ChuChu Rocket* es bien simple: conducir a los ratones (Chus) a tu cohete. Los Chus son criaturas estúpidas, como los lemmings o los pit droids, que caminan en línea recta hasta que un muro los desvía de su camino. Para llevarlos a buen puerto dispones de tres flechas, que colocas en el suelo para variar su rumbo. Pero a veces los generadores de Chus sueltan también a un gato (KapuKapu), el cual se desplaza igual que los Chus, pero devorando a todos aquellos que se crucen en su camino. Además, si dejas que un KapuKapu llegue a tu cohete, se zampará un tercio del total de ratones que hayas salvado. ¡Imagínate perder a 300 Chus cuando estabas a punto de ganar la partida!

En principio no parece muy complicado: cuando salgan ratones, los llevas al cohete; cuando salgan gatos, los alejas. Fácil, ¿no? El problema es que hay otros tres jugadores (computerizados o humanos) que tratarán de desviar el tráfico de Chus hacia sus propios cohetes, y de redirigir a los gatos hacia el tuyo.

Por si eso fuera poco, luego están los Chus misteriosos (de color rosa), que al entrar en los cohetes ponen en funcionamiento una ruleta de efectos especiales. ¡No te confíes, un *cat attack* puede darle la vuelta a la partida en un instante!

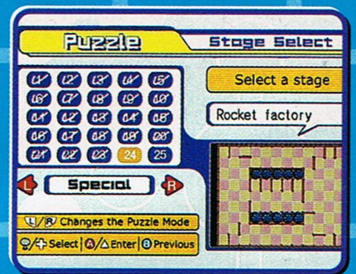
A la frenética batalla de cuatro jugadores (todos contra todos o dos contra dos), se añaden los modos de juego *Puzzle* y *Stage*. En *Puzzle* colocas las flechas disponibles sobre el tablero y luego sueltas a los Chus.



Desde esta pantalla entras en el divertido mundo de ChuChu Rocket.



Si te faltan jugadores humanos, la máquina puede suplir esa falta con bots.



Si consigues completar todos los puzzles, descubrirás una divertida sorpresa.





INFO
Juegos de puzzle

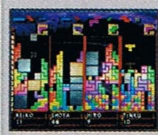
Si te gustan los juegos de puzzle, echa un vistazo a éstos...



BUST A MOVE
El gran clásico de los piques a dos jugadores. Mecánica simple y mucha diversión.



PIT DROIDS
Un divertido puzzle cerebral. Se parece al modo Puzzle de ChuChu Rocket.



THE NEW TETRIS
El Tetris de siempre, pero con cuatro jugadores. ¡Adaptado a los tiempos de hoy!



LEMMINGS
Los lemmings no tienen inteligencia, y tú tienes que guiarlos. ¡Como a los Chus!

LOS EFECTOS DE LA RULETA

Cat Attack!
Envía un KapuKapu a tres cohetes. El cohete que atrapó al Chu misterioso nunca es atacado por este efecto.

Place ⬆ again!
La acción se detiene y desaparecen las flechas. Cada jugador tiene unos instantes para recolocarlas.

Cat Mania!
Desaparecen todos los Chus de la pantalla, y en su lugar empiezan a salir KapuKapus de los generadores.

Slow Down
La velocidad de juego se ralentiza. ¡Es un buen momento para tomar un respiro y estudiar la situación!

Everybody Move!
Los cuatro cohetes intercambian sus lugares aleatoriamente. ¡Recoloca rápidamente tus flechas!

Speed Up!
La velocidad de juego se incrementa considerablemente. ¡Este efecto puede darle la vuelta a la partida!

Mouse Monopoly!
El cohete que atrapó al Chu misterioso adquiere poder magnético y absorbe a todos los Chus de la pantalla.

Mouse Mania!
Parecido a Speed Up, pero sin KapuKapus. El número de Chus desfilando por la pantalla también se incrementa.



Cuando un Chu misterioso entra en un cohete, la ruleta se pone a funcionar.



Si va demasiado rápido para ti, puedes rebajar la velocidad. ¡O subirla!



Con los botones de gatillo lanzas simpáticas pullas y alabanzas a los rivales.



Puedes crear tus propios puzzles y guardarlos luego en la tarjeta de memoria.



Al finalizar el tiempo, el cohete con más ratones a bordo despega hacia la Luna, ¡y se anota una victoria!



Conexión a Internet: puedes chatear, jugar en red o bajar/subir nuevos puzzles.

¡No te confíes! Las flechas desaparecen solas al cabo de un rato. ¡Repónlas rápidamente!



En el menú de ayuda aprenderás muchas cosas útiles, y además está en español. ¡Échale un vistazo!

Es muy parecido al concepto de juego del *Pit Droids* de PC. El modo *Stage* se puede jugar cooperativamente a dos jugadores, y se compone de una serie de desafíos. Es parecido al modo *Puzzle*, pero tienes que ir poniendo las flechas mientras los Chus se mueven, nunca antes.

También puedes jugar por Internet en la DreamArena: el problema es que el *lag* hace que haya un pequeño (o gran, depende) retraso desde que pulsas el botón hasta que aparece la flecha. Una objeción menor que, esperamos, se solucione a medida que mejoren las conexiones y la capacidad del servidor. Por ahora, es mucho mejor jugar codo con codo con los amigos en una misma habitación que a través de la red.

Todo en *ChuChu Rocket* es simple: la mecánica de juego, los gráficos, la música... Pero no te equivoques: es tremendamente adictivo y jugable. El modo *Puzzle* y *Stage* son una buena diversión para los jugadores cerebrales, pero las batallas a cuatro jugadores son la auténtica estrella: llévate este juego a una fiesta y el éxito está asegurado. Se aprende a jugar muy rápidamente, se controla sin problemas y es tremendamente adictivo. Incluso tus amigos menos aventajados en el manejo del pad se lo pasarán bien. Las batallas son rápidas y frenéticas, y lo mismo subes en un instante a la cabeza que te ves catapultado a los abismos de la cuarta posición. ¡No te puedes descuidar en ningún momento!

Que ruja si quiere la Playstation 2; ¡con juegos así de buenos, la Dreamcast tiene el futuro asegurado!


PC | PS | N64 | DC | E

ChuChu Rocket
Puzzle fiesta para principiantes y avanzados.

8.990 pts. | Sega/Sonic Team | 1-4 jug.

• Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 6 | Sonido 7 | Jugabilidad 10

☺ Estética divertida. Música pegadiza. Ritmo frenético. Súper adictivo. Opción de 60 Hz.
☹ En juego por Internet tiene mucho *lag*. Traducido sólo a medias.

¡ChuChumanía!: la Dreamcast se apunta lo mejor en multijugador desde *Bomberman*. **9**

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

STAR WARS FORCE COMMANDER

El suelo tiembla... ¡El ejército imperial se está acercando! ¿Pero son los AT-AT tan temibles como aparentan? ¡Averígualo en tu PC!



Está visto que el Imperio confía mucho en la tracción sobre patas mecánicas.

Ante la perspectiva de un juego de estrategia en tiempo real, estilo *Command&Conquer,* en el universo de *La Guerra de las Galaxias,* uno no puede sino frotarse las manos. ¡Los Stormtroopers en acción! ¡Los AT-AT! ¡Los cazas y bombarderos TIE! ¡Las motos voladoras! ¡Uau! ¿Y también salen los ewoks? ¡Sí!

Sólo por su temática, *Force Commander* ya gana muchos enteros. **Tienes dos campañas, una con los imperiales y otra con los rebeldes, que se integran con la historia de la película.** ¡Incluso puedes librar la famosa batalla del planeta helado Hoth!

La mecánica de juego es un poco diferente a la habitual, ya que incorpora algunos elementos inusuales. En vez de recolectar recursos (¿cuándo se ha visto a las tropas imperiales trabajar de mineros?), la producción de unidades se hace mediante puntos de mando. Éstos se ganan gracias a éxitos de guerra, y representan tu prestigio ante tus superiores, los cuales acceden a mandarte los efectivos que solicites.

Los AT-AT no pueden atacar a naves. ¡En El Imperio contraataca no pasaba eso!



¿Reconoces este vehículo? ¡Es el transporte-oruga de los Jawas!

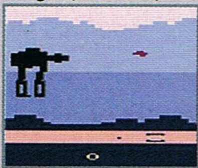
Los pequeños ewoks demuestran ser un enemigo insidioso para los imperiales.

Los Snowspeeders, con su cable de remolque, son la pesadilla de los cuadrúpedos AT-AT... ¡Si no hay unidades antiaéreas, los exterminan!

INFO

Star Wars y sus juegos

Junto con Star Trek, Star Wars es el universo de ciencia ficción más popular, y hay muchos juegos basados en él. Sólo en el PC ya tienes simuladores de combate espacial (la serie X-Wing) shooters (Jedi Knight), puzzles (Pit Droids), lucha (Masters of Teräs Käsi), velocidad (Racer) o estrategia (Rebellion). Por haber, ¡hay hasta un Monopoly ambientado en Star Wars! En consolas y máquinas recreativas también hay muchos títulos.

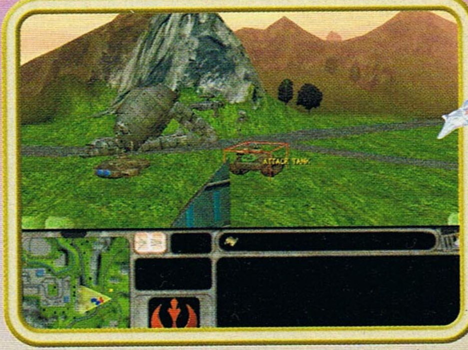


El primer juego de SW apareció en 1982 para la Atari 2600, y reproducía la batalla de Hoth.

En el desierto de Tatooine cae un sol de espanto. Los Moradores de las Arenas también están en tu contra.



Los escenarios en general no son particularmente atractivos, pero tienen sus buenos momentos.



Tras jugar a Force Commander, uno le pierde el respeto a los AT-AT. ¡Son unos trastos inútiles!



El recuadro azul que rodea a las unidades indica que las tienes seleccionadas. Es un efecto algo extraño: hubiéramos preferido un círculo azul a sus pies, como en otros juegos.

¡Pues vaya explosión cutre! Esperábamos efectos especiales mejores.



Chewbacca y Han Solo tienen una intervención estelar en el bando rebelde.



Las torretas son muy duras. Lo mejor es intentar conquistarlas con los soldados.

Otra novedad es que los edificios se pueden (y deben) conquistar en vez de destruir: tus soldados entran, derrotan (con suerte) a los ocupantes y te quedas con la construcción.

Por desgracia, estas innovaciones son más perjudiciales que beneficiosos. **El sistema de puntos de mando y envío de tropas ralentizan el desarrollo de las batallas, que se hacen más largas de lo que les conviene.** ¡Te pasas mucho tiempo esperando los refuerzos, sin hacer nada! La idea de asaltar edificios suena bien, pero cuando ves a tus Stormtroopers abatidos como patos de feria mientras corren despendolados hacia una torreta, el efecto es patético y no mola nada. Si al menos disparasen a los rebeldes mientras tratan de alcanzarla, la cosa habría quedado más épica. Es curioso; en las películas nunca nos importó que las tropas imperiales fuesen tan torpes, ¡pero es que entonces ellos eran los malos!

La mala inteligencia artificial de las unidades (se desperdigan con facilidad, les cuesta encontrar la ruta...) y el torpe control, empeorado por errores de clipping, hacen que la diversión se vea reemplazada progresivamente por frustración. ¡Mucha paciencia!

Los gráficos son buenos, aunque algo flojos en efectos especiales y propensos a ralentizaciones. La cámara 3D se alía en su contra: para tener una buena perspectiva de lo que ocurre tienes que situarla lejos, con lo que las unidades se ven pequeñas y se confunden con el escenario. **A menudo los árboles y montañas te estorban, y te obligan a pelearte con la cámara para seguir la acción.** ¡Tedioso! Actualmente existen juegos de estrategia en 3D que son más eficaces en el manejo de la cámara.

La interfaz es fea y se come un tercio de la pantalla. Aunque puedes quitarla y ponerla a tu antojo, no deja de ser otra incomodidad más para el jugador.

Lo que más nos ha gustado es el sonido: cada unidad tiene muchas frases diferentes, y además, en español. Pero incluso aquí hay un punto negro: no puedes regular el volumen de las voces, y entre la música y los efectos sonoros a veces no puedes escuchar bien lo que te están diciendo. ¡Qué mal!



PC | PS | N64 | DC | E

SW: Force Commander

Estrategia en tiempo real para avanzados y expertos.

6.495 pts. | Lucas Arts | 1-4 jug. (red)

Mín.: Pentium 266, 64 MB RAM, 454 MB HD, tarjeta aceleradora.

Gráficos 7 **Sonido** 9 **Jugabilidad** 6

¡Es *Star Wars!* Unidades y campaña fieles a la película. Estupendas voces en español.

Ritmo lento. Control dificultoso de cámara y unidades. Mala inteligencia artificial.

Decepción: aunque es un juego majo, tiene graves fallos que lo apartan de los grandes del género. 7

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

Algunas unidades rebeldes están protegidas por escudos anti-láseres.



Los espectadores siempre tienen la razón: cada decisión se discute con fervor (PC).

¡El 10 de junio llega la Eurocopa! La undécima edición tiene una primicia: Holanda y Bélgica se disputan el papel de país huésped por primera vez.

UEFA EURO 2000

En el último campeonato de fútbol europeo, en Inglaterra, el combinado alemán se llevó el gato al agua con el primer *gol de oro* de la historia de este torneo.

Ahora tienes ocasión de tomarte la revancha y ganar la próxima copa para España. Los creadores de la popular serie *FIFA* vuelven a convertirte en el rey del equipo después de su último éxito, *Francia '98*.

En este juego puedes elegir entre un total de 49 equipos distintos. Incluso algunos países *subdesarrollados* en cuanto a fútbol se refiere, como Liechtenstein o San Marino, están representados. Pero antes de que comience la batalla por la Copa de Europa, tienes que lograr que tu equipo se clasifique (según división original o aleatoria). Si lo prefieres, también puedes jugar un torneo rápido con la opción de *desafío*. Es como un torneo normal, pero a una sola vuelta y empezando en cuartos de final. Además, tienes una función de entrenamiento muy útil, donde practicas todas las habilidades y jugadas ensayadas que necesitas para ganar.

A pesar de que los gráficos son de primera clase, EA Sports no ha logrado dar el salto de calidad esperado, así que tendremos que esperar a ver qué hacen con *FIFA 2001*. En la versión de Playstation tendrás que buscar con lupa las mejoras gráficas. Sólo los usuarios de PC podrán disfrutar de los numerosos detallitos gráficos que se han añadido (únicamente si posees un equipo potente, por supuesto).

Uno de los nuevos detalles gráficos es que los jugadores se pringan los pantalones, camisetas y botas de barro. El caso del portero, que siempre anda tirado por los suelos, es especialmente llamativo. Después de una palomita espectacular, puede acabar adornado con manchas de hierba por el lado del que ha caído.

Los responsables de *Euro 2000* también han *traído a la vida* final-



Detalles al margen: los colores de las gradas de los espectadores corresponden a sus equipos, salvo por las manchas de hierba o de barro de los jugadores (PC).

INFO

Las finales de la Eurocopa

1960 Francia
Unión Soviética – Yugoslavia: 2-1

1964 España
España – Unión Soviética: 2-1

1968 Italia
Italia – Yugoslavia: 2-0

1972 Bélgica
Alemania – Unión Soviética: 3-0

1976 Yugoslavia
Unión Soviética – Alemania: 7-5

1980 Italia
Alemania – Bélgica: 2-1

1984 Francia
Francia – España: 2-0

1988 Alemania
Holanda – Unión Soviética: 2-0

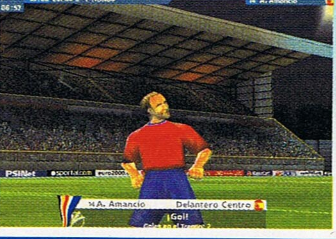
1992 Suecia
Dinamarca – Alemania: 2-0

1996 Inglaterra
Alemania – Checoslovaquia: 2-1

¡Vamos a celebrarlo!

¿Cuándo se ha visto un gol sin celebración? Ya sean abrazos, saltos de alegría o una amplia sonrisa hacia la cámara, ¡el entusiasmo se desborda! (PS, PC y PS).







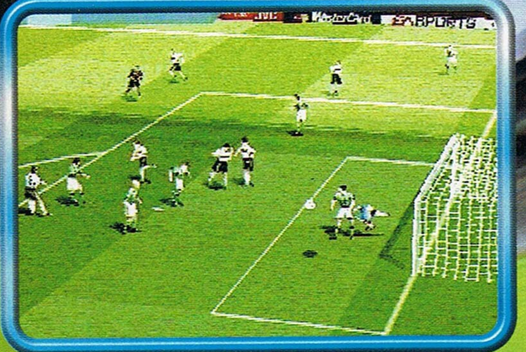
Las animaciones de los jugadores están hechas con captura de movimientos (PC).

Se han vuelto a imitar los estadios originales. Solamente la animación de los espectadores deja algo que desear (PC).

mente al público, inspirados por otros representantes del género. Los espectadores se agitan durante todo el partido por la tribuna, como si les estuvieran sometiendo a descargas de alta tensión. Un fallo es que no se muestran banderas ondeantes de los equipos en liza, algo que siempre da mucho ambiente. Los estadios, plagados de publicidad, son espectaculares, aunque en ocasiones demasiado: ¡el estadio del Villarreal parece Maracaná!

Las novedades en las animaciones de los jugadores son más interesantes. Movimientos adicionales, como las discusiones con el árbitro o pequeñas trifulcas entre ellos tras una falta sucia, añaden mayor ambiente al campo, aunque normalmente no influyen directamente en los acontecimientos. La alegría tras un gol se expresa con gestos y festivas demostraciones de los jugadores, como viene siendo habitual.

Quien ya haya experimentado con otros buenos representantes del género del fútbol, se sentirá un pelín decepcionado con *Euro 2000*. El control, basado en *FIFA 2000*, es familiar y permite empezar a jugar inmediatamente, pero si quieres novedades, buscarás sin éxito. Los goles se disparan con rapidez conforme al principio estandarizado de *FIFA*. Tirar un penalti sólo es emocionante contra un colega, a pesar de que los porteros artificiales se comporten de modo inteligente. En resumen: *Euro 2000* es una adquisición del tipo “quiero, pero no debo”, hasta que aparezca el deseado *FIFA 2001* para ambos sistemas.



Pánico en el área pequeña: después de un tiro al poste, la cosa se pone caliente delante de la portería (PS).



Doble castigo: el contrario se retuerce de risa después de la falta simulada, y España pierde a Fernando Morientes (PC).

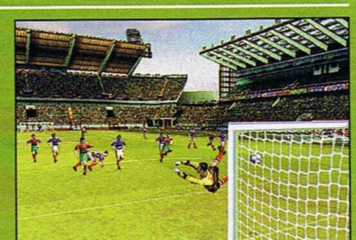
Un gol después del otro...



El delantero centro se deshace de sus contrincantes y consigue controlar el balón.



Después de un pequeño sprint, en el que supera a los defensores...



... tira directamente a portería ante la impotencia del guardameta (PC).



Si hay sangre, siempre hay dos que dejan el campo: a uno se lo llevan en camilla y al otro lo echan por tarjeta roja (PC).



Venta por los ojos: los estadios están llenos de publicidad de todo tipo de productos y fabricantes (PC).



Texto: J. Orge

Ronaldo V-FOOTBALL

En Brasil, el fútbol es más que un juego, más que un deporte... En Brasil, ¡el fútbol es samba! ¡Prepara a tu Playstation para que baile al ritmo de 'Ronaldo V-Football'!

INFO

Estadios virtuales

Una de las pegas que se le pueden sacar al Ronaldo V-Football es que los estadios de los equipos no sean los suyos, sino que es un estadio genérico que se asemeja al real. Aun así, están tan bien construidos que a ningún equipo le desagradaría tenerlo como propio. Además, el ambiente que da cada afición a los partidos es casi real, hasta el punto de tirar bengalas, lo cual no está bien, ya que, por lamentables hechos que todos recordamos, las bengalas no deberían aparecer ni en un campo de fútbol virtual.

Ésa es la base sobre la que se asienta este juego: la magia del fútbol brasileño y todo lo que le rodea. La *torcida* brasileña, que no es otra cosa que sus seguidores, las bengalas por el campo, las banderas de Brasil por todas las gradas, ¡y hasta un comentarista brasileño de esos que se tiran medio partido cantando un gol! **Sólo con este dato comprenderás el nivel de realismo en cuanto a la ambientación que se ha conseguido en el *Ronaldo V-Football*.** Si, por el contrario, nos centramos en el comportamiento de los jugadores en el terreno de juego, te darás cuenta de que los jugadores, brasileños, eso sí, ejecutan todo tipo de movimientos espectaculares (taconazos, chilenas, etc.), mientras que los del resto del mundo parecen ser más pobres en cuanto a su técnica.

Junto a todo esto, **el simulador va a una velocidad de vértigo, lo que hará que estés todo el tiempo concentrado y además, la I.A. está bastante conseguida, propiciando incluso ocasiones para hacer desmarques o centrar al hueco.** Cuando te canses de Brasil, podrás elegir casi cualquier selección de los cinco continentes e intentar ganar al mismísimo equipo carioca. ¡Cosa harto difícil, por cierto!

Y si alguna vez soñaste con tener en tu equipo a Pelé, a Zico o cualquiera de las superestrellas brasileñas y arrasar a cualquier selección que se cruce en tu camino, ¡*Ronaldo V-Football* lo pone a tu alcance!

Podrás controlar las repeticiones de manera que no te pierdas ni un solo pase o regate.

El verdadero nombre de Ronaldo es Luiz Nazario de Lima. Ronaldo es su mote.

El portero no tiene nada que hacer frente a un disparo del número 10 brasileño.

No, no es que Ronaldo se haya pasado a los Power Rangers: es la celebración de un gol.

Aquí vemos al joven astro del fútbol en pleno remate.


¡Buen control! La cantidad de movimientos incluidos en Ronaldo V-Football le hace un juego extremadamente real.


Nada ni nadie se puede interponer entre un disparo de Ronaldo y la red contraria.


¡Bonito regate! El fútbol espectáculo en estado puro sólo en el Ronaldo V-Football.

La típica salida de vestuarios brasileña, todos cogidos de la mano, está fielmente representada en el juego.



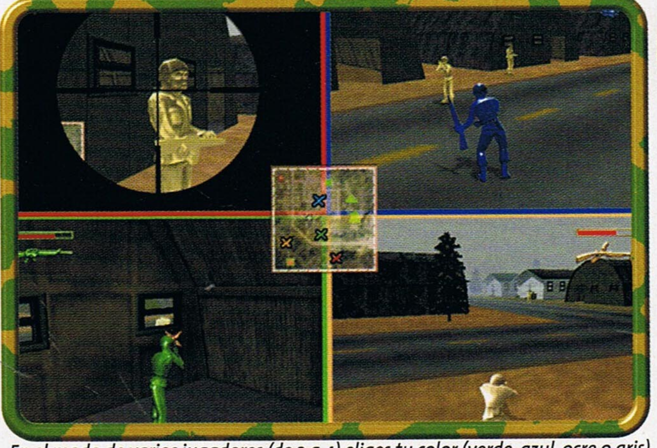
Texto: Daniel Palomares

ARMY MEN
SARGE'S HEROES™

El sádico General Plestro ha descubierto cómo traer armas del mundo real al de plástico. ¡Sálvanos, Sarge!

Los PVC men, o lo que es los mismo, los hombrecillos de plástico, empiezan a ser una sección fija en nuestra revista. ¡Pero es que se reproducen a una velocidad de espanto! Como en *Army Men 3D*, diriges al valiente Sarge en misiones muy arriesgadas, en las que salvas a compañeros de tu ejército infiltrándote en las líneas enemigas: los hombres de Tan.

Los ocres han sustraído objetos a los humanos convirtiéndolos en terribles armas de guerra, como gafas para derretir lentamente a los enemigos. Por tu parte, tienes desde granadas, pistolas de corto alcance y rifles hasta unos potentes bazookas que pueden incluso acabar con los tanques enemigos. Las armas, así como la munición necesaria, están repartidas por todo el territorio, y no te será difícil hacerte con ellas. También tienes muchos botiquines con los que volver a reconstruir tu perjudicada barra de vida. Lo realmente difícil empieza cuando abandonas tu zona para infiltrarte en el terreno enemigo y te encuentres con que te disparan por todos los lados. Los ocres son mucho más lentos y torpes que tú, y además caen de un solo disparo, ¡pero son más! La mejor estrategia es disparar desde lejos a todos los que pilles y dejar sus líneas totalmente desestabilizadas antes de decidirte a atravesarlas. **El juego ha superado en gráficos e incluso en jugabilidad a *Army Men 3D* de psx; el único problema es la cámara que, en muchas ocasiones, será tu peor enemigo.** Otro de sus puntos fuertes es su modo multijugador, que admite hasta 4 jugadores. Salvando el obstáculo de la cámara infernal (que no es pequeño), Sarge vence y convence.

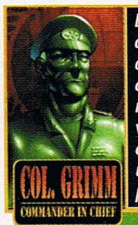

En el modo de varios jugadores (de 2 a 4) eliges tu color (verde, azul, ocre o gris) y luchas hasta causar el número de bajas previamente pactadas (3, 5 ó 10).

El sargento Hawk (Sarge para los jugones) es un soldado todoterreno. Los ocres mataron a su padre despiadadamente, y desde ese día, juró venganza.

SARGE
SQUAD LEADER

El General Plestro quiere hacer desaparecer a los soldaditos verdes y dominar el mundo de plástico.

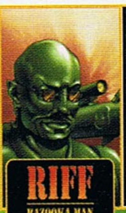
EL EQUIPO



Dirige los comandos de la compañía Bravo. Sarge es como un hijo para él.



Su gran capacidad de concentración le es muy útil usando el dragaminas.



El mejor amigo de Sarge. Muy peligroso con un bazooka en las manos.



Es el más bruto del equipo, pero nadie maneja la ametralladora como él.



Le gusta el fuego, ¡qué loco! Por eso es el que mejor domina el lanzallamas.

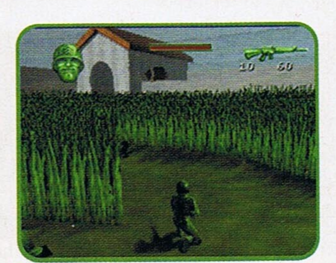


Es el experto en morteros del escuadrón. Es muy bueno, pero va a su aire.

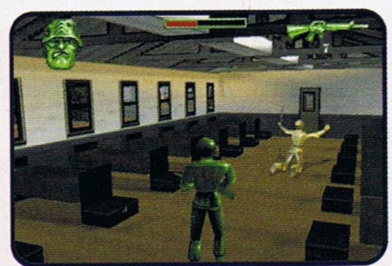
SCREENFUN ¡SORTEO!

¿Quieres llevar tu Playstation al mundo de plástico? Hazte con una funda-escenario y será tu teletransportador del mundo real al que habita Sarge.
SCREENFUN,
ref.: Army Men: Sarge's Heroes,
apdo. de Correos 14.151,
Madrid 28080.
¡Buena suerte!


La cocina es un lugar muy peligroso cuando uno es un pedazo de plástico.


El jardín te proporcionará lugares para esconderte y atacar por sorpresa.


En el baño no sólo deberás enfrentarte a los ocres; si caes a la bañera, ¡muerte segura!


Tendrás que llevar a cabo 16 misiones (de rescate, espionaje...) a lo largo de 8 escenarios.


PC | PS | N64 | DC | I

Army Men: Sarge's Heroes
Shooter con misiones terrestres para todos.

8.490 pts.	3DO/Virgin Int.	1-4 jug.

- Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos	Sonido	Jugabilidad
8	7	8

☺ Misiones divertidas, modo multijugador, escenarios variados, gráficos.

☹ La cámara despista mucho y es aún peor en modo de pantalla divida.

Los soldaditos verdes dirigidos por Sarge cumplen con honor su paso por la Nintendo 64. **7**

Texto: Elena Castellanos

¡Flechas venenosas! Garrett sólo trabaja con equipo de profesional.

consejos

¿Dónde está el ladrón?

Los niveles de *Thief II – The Metal Age* son extremadamente complejos. Por suerte, Garrett tiene una brújula y un plano de cada zona. Antes de dejarle dar un paso en falso, deberás determinar su posición con exactitud.

Comprueba las coordenadas y, después, echa un vistazo al plano. En él está marcado el lugar donde se encuentra Garrett en cada momento.

Plano general: Garrett pulula por la zona pintada de color amarillo.

¡Garrett el ladrón ataca de nuevo! El maestro de los pícaros de Eidos se lanza a una segunda aventura que convence gracias a su estupendo diseño.

THIEF II
THE METAL AGE

Solo ante el resto del mundo: así es como más disfruta el maestro de los ladrones. En su segunda aventura de acción, no sólo le persiguen los mismos que en la primera parte; también tendrá que vérselas con un molesto sheriff... El muy pesado no hace más que enviarle todo el rato patrullas de policías, interponiéndose en su criminal camino.

Pero para que a pesar de ello tengas alguna oportunidad en tu carrera de ladronzuelo, *Thief II – The Metal Age* ofrece tres niveles de dificultad. Dependiendo del grado escogido, tienes que llevar a cabo distintos trabajillos adicionales en un total de 15 misiones. Como un auténtico profesional del hurto, irrumpirás en cámaras blindadas, robarás documentos o te impondrás en los planes de dos poderosas sectas.

El atavío de Garrett está compuesto nuevamente de espada, palo, distintas flechas especiales, llaves y brebajes mágicos. La novedad es un ojo automático, que te permite fisgar detrás de esquinas y rincones.

El equipo de programadores Looking Glass ha vuelto a hacer un buen trabajo: **cada nivel ofrece nuevos retos y varios caminos de solución.** Los diálogos y los efectos de sonido son un acierto, y logran crear un ambiente emocionante. *Thief II – The Metal Age* es una divertida aventura con altas dosis de originalidad y técnicamente madura, que se merece una alta puntuación en SCREENFUN. ¡Para jugadores de guante blanco!



La mayoría de objetos que aparecen en Thief II son interactivos. Algunos te permitirán realizar una acción (por ejemplo, sentarte), y otros irán a parar a tu inventario.



Si dos enemigos atacan al mismo tiempo, entona el "¡pies, para que os quiero!".



¿El Prado? No, ya quisiera Garrett. Aun así, en esta galería se llevará un buen botín.



La oscuridad, las sombras y el silencio son los mejores aliados de los ladrones.



Sólo si tecleas la combinación correcta se abrirán habitaciones secretas.



Texto: Elena Castellanos

ScreenFun Trucos

La única revista con todos tus trucos

¡COLECCIONABLE!

Pág. 44 **Final Fantasy VIII**

Las misiones alternativas

Final Fantasy VIII
Aquí nos gusta completar los juegos del todo, todito. Así que si ya te has terminado el *Final Fantasy VIII*, aquí tienes las misiones alternativas.

Pág. 50 **Resident Evil 3**

Mini-juego de los mercenarios

Resident Evil Nemesis
¿Has llegado ya hasta el mini-juego de los mercenarios? Pues echa un vistazo a lo que tienes que hacer para que los zombies vuelvan a sus tumbas. ¡Horror!

Pág. 52 **PC**

Outcast
Pharaon
Rally Championship
Tonic Trouble

Pág. 53 **PLAYSTATION**

40 Winks
Air Men: Air Attack
Ready 2 Rumble Boxing
Tiny Tank

Pág. 54 **NINTENDO 64**

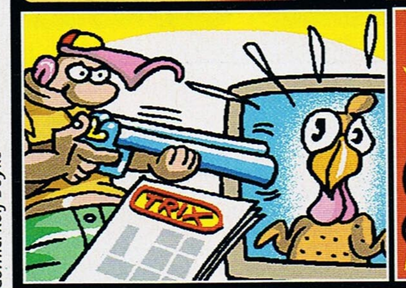
Vigilante 8: 2nd offense

Pág. 54 **DREAMCAST**

Mortal Kombat Gold







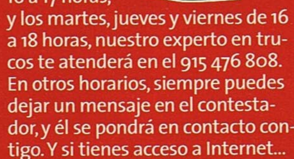




Cómic: Rolf Boyke

TRUCOS POR CORREO, TELÉFONO, E-MAIL Y FAX

Si no incluimos el truco que estás buscando, no te preocupes: escribe a SCREENFUN TRUCOS POR CORREO, apdo. 14.112, Madrid 28080, diciéndonos cuál es el que necesitas, y nosotros te mandamos la solución en el menor tiempo posible.



Los lunes y miércoles de 16 a 17 horas, y los martes, jueves y viernes de 16 a 18 horas, nuestro experto en trucos te atenderá en el 915 476 808. En otros horarios, siempre puedes dejar un mensaje en el contestador, y él se pondrá en contacto contigo. Y si tienes acceso a Internet...



... ¡nos puedes mandar un e-mail! La dirección es: *screenfun@bauer.es*, y verás como en un periquete tienes la solución en tu buzón. Y seguimos añadiendo posibilidades...

¿No tienes correo electrónico? ¿Te da pereza escribir? ¿No te gusta hablar por teléfono? Pues te queda el fax: 915 427 160. ¡Acuérdate en todos los casos de decirnos la dirección o teléfono al que quieres que te mandemos los trucos!

Sub-misiones

FINAL FANTASY VIII®

Has acompañado a Squall a la batalla final contra la malvada bruja Artemisa como todo un profesional SEED. ¡Pero 'FFVIII' tiene mucho más! Aquí te explicamos todas las misiones especiales del juego.

Tareas especiales

En la guía de los números 7/8 de SCREENFUN explicábamos cómo acabar el juego de la forma más directa, pero nos dejamos en el tintero las misiones alternativas. Los premios no son muy allá, pero un poco de variedad no te hará daño (has de realizar estas tareas **antes del final del disco 3**, porque después las ciudades se cierran).

Trabajo pesado

Puedes realizar esta tarea con la primera visita libre a Dollet. Cuanto más tarde sea la visita, más valiosos serán los ítems.

Mira el **cuadro** con detenimiento en una de las casas. Representa una escena de las calles de la ciudad. Si **visitas estos lugares** y examinas el perro que hay allí, encontrarás un objeto.

Vuelve a la casa del pintor y observa de nuevo el cuadro. Vuelve a repetir tres veces este jueguecillo y el pintor acabará cansándose.

Los coleccionistas de revistas tienen que llegar a Dollet por sus propios medios: invierte el dinero en una noche del hotel para encontrar un ejemplar de la revista Timber Maniac. Si estás haciéndote la colección de revistas de ocultismo, no dejes de desafiar al jugador de cartas del piso de arriba del bar para poder entrar en su habitación secreta.

Mira bien los montones de revistas y habla con el señor para conseguir algunas cartas extra.

El cuadro te dará las primeras pistas sobre los lugares que visitar.



El perro señala un punto donde tendrás que buscar concienzudamente.

En el hotel de Dollet completarás una colección de revistas.



Las revistas Timber Maniac se pueden leer en el ordenador del colegio.

En Winhill

Habla con el propietario de la casa del norte del pueblo, y de esta forma sabrás algo sobre cierto **jarrón roto**.

En la fiesta encontrarás la primera pieza examinando la **armadura de caballero** de la casa con **Irvine**.

La segunda pieza aparecerá una vez que realices una inspección concienzuda de la **floristería**, después de hablar con la propietaria.

Para la tercera pieza tendrás que atrapar al hiperactivo **chocobito**, que corre a través de la calle en medio del pueblo.

Conseguirás la cuarta pieza después de charlar con la nueva propietaria del **bar**.

Mira bien en las mesas del bar hasta ver al espíritu de Raine. Después examina el **gato** y llévate la última pieza.

Tu recompensa por tantos desvelos es má bien magra: una triste piedra sacra. Pero podrás hacer algo por tus músculos de la risa: dale caza al polluelo de chocobo varias veces y te llevarás una sorpresa...



El talento destructivo de Irvine trae la primera pieza de la vasija a la luz.



Da a conocer tus intereses antes de empezar con la búsqueda.



El asustado chocobo, aparte de dejar caer la pieza, soltará algo más.



Cuando aparece el espíritu de Raine, también aparece la última pieza.

Asunto de monos

Ésta es la misión adicional más complicada, pero también la mejor remunerada! Dirígete al **lago al norte** de Timber (mira el atlas de la página 21). Examina el agua desde la península de tierra y **tararea** una cancioncilla hasta que aparezca una sombra en el agua. La sombra te informa sobre un mono desaparecido y te da dos pistas.

Busca y encuentra al **mono en el bosque al oeste de Dollet** y, después, informa a la sombra de su paradero.

Te hablará de cuatro piedras secretas que están distribuidas por todo el mundo. Por supuesto, tú tienes que comprobar si el rumor es cierto. Recomendamos que equipes la habilidad de **ningún encuentro** para facilitar la búsqueda.

Piedra 1: corre por la **costa cerca de la ciudad Balamb** y pulsa sin parar la tecla ⓧ hasta dar con ella.

Piedra 2: vuela con el Lagunamov a la **pequeña isla al este de Timber** y repite el procedimiento anterior.

Piedra 3: aterriza con el Lagunamov en la loma de la montaña cerca de **Winhill encima de la cascada.** Busca en la zona que hay sobre la caverna y examina el nido.

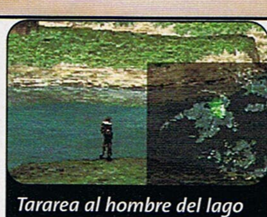
Piedra 4: dirígete al lago superior y tira **piedras al agua,** hasta que una de las piedras salte muchas veces. Después vuelve al **bosque junto a Dollet** y busca otra vez al mono. Tírale piedras hasta que te tire una de vuelta. ¡Ésa es la que faltaba!

De vuelta al lago, sabrás algo sobre un **tesoro en una meseta que se encuentra al norte de la frontera de Esthar.**

Busca hasta encontrar un grupo de piedras parlanchinas.

Puesto que las piedras rojas mienten más que hablan, tienes que **hacer siempre lo contrario** de lo que te **aconseja una piedra roja,** y no hagas caso de lo que te digan las piedras de los demás colores.

Si por ejemplo una piedra roja afirma que el tesoro se encuentra en el este, vete directamente al oeste, etc. Llegará un momento en que verás una piedra roja que te dirá que no hay ningún tesoro allí. Vuelve a examinar ese lugar y... ¡conseguido!



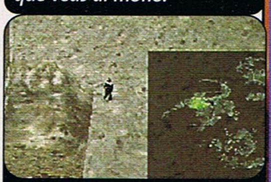
Tararea al hombre del lago una bonita canción para que te preste atención.



En tu primera visita al bosque junto a Dollet, basta con que veas al mono.



En esta isla cerca de Timber se encuentra una de las piedras que buscas.



Tirarle piedras a los animales está feo, pero necesitas la piedra que te lanzará el mono.

Text: Michael Antón

* *Puedes encontrar la solución de Final Fantasy VIII en SCREENFUN 7/99 y 8/00.*

Emoción en las cartas

Si no puedes vencer a un grupo Triple Triad, entonces aquí encontrarás buenas ideas para poder aumentar tu arsenal de cartas.







El fenómeno ovni: en estos cuatro lugares puedes ser testigo de las fechorías de los ovnis.

Localizar ovni

Deberías tomar este atajo cuando no creas demasiado en el poder de tu baraja, ¡merece la pena! Para ello necesitas el siguiente equipo: el Lagunamov, la habilidad **ningún encuentro** (la tiene el G.F. Diablo) y al menos cinco elixires normales. Asegúrate de llevar a alguien con la facultad de objeto equipada.

La primera tarea consiste en **ser testigo de un fenómeno de ovni** en cuatro lugares distintos. Equípate para ello con la habilidad ningún encuentro y dirígete por todas las regiones para tener una serie de extraños encuentros (mirar el atlas):

- Aproximadamente a medio camino entre Winhill y la cascada.
- En una pequeña isla que hay situada al norte de Trabia.
- En la región playera al sur de Timber.
- En el noroeste del desierto Kashukbaar (al oeste de la isla de los cactus).

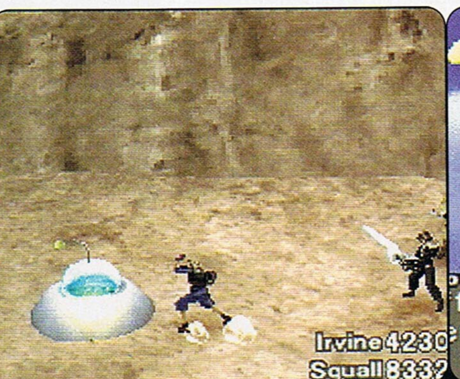
Después de los cuatro espectáculos de ovnis, tienes que aterrizar en el **lomo de la montaña al norte del templo de los chocobo** (cuadrante noreste del atlas) y salir victorioso del enfrentamiento contra el ovni. Después de la lucha, asegúrate de tener cinco elixires y dirígete al cráter que **antes se encontraba en el Jardín de Balamb.**

Ahora viene el encuentro con el gracioso alien. Tienes que decidirte: luchar o dar de comer. Si te pegas con el alien, después de la lucha te dará un acelerador (enseña a un guardián la facultad de autoprisa), así como la incómoda sensación de haber echado a perder el primer contacto con vida extraterrestre.

Pero si le das al divertido extraterrestre **cinco elixires,** conseguirás su carta. Comparada con otras cartas de nivel 5 no resulta muy potente, pero se puede refinar con las habilidades apropiadas en una útil **piedra de Rosetta.** Con ella, un G.F. puede aprender habilidad X4, una de las más útiles que hay en el juego.



En el lomo de esta montaña Squall y su equipo se dedican a la búsqueda de extraterrestres.



Vaya, una lucha un poco desproporcionada, pues el OVNI no hace nada para defenderse.



Encuentros en la Tercera Fase: pobrecito, necesita cinco elixires. ¡No seas cruel y dáselos!



Diálogos con sombras, ovnis, aliens azulados: ¡las misiones extra pueden ser bien extrañas!

Coleccionista de Chocobo

Los incansables cazadores de Chocobo verán premiados sus esfuerzos con una carta adicional. Primero caza una de estas rápidas aves corredoras **en cada uno de los seis** bosques Chocobo normales. Tienes que hacerlo tú mismo, pues solo así obtendrás un **señal de lealtad.**

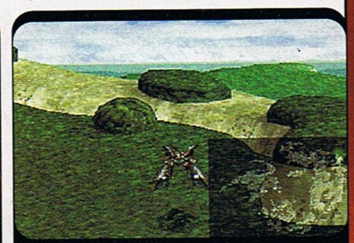
Aquí se encuentran exactamente los seis bosques:

- Al oeste del Jardín de Trabia.
- Noroeste del pueblo Shumi.
- Al este del orfanato de Edea.
- Al sur del desierto Kashukbaar.
- Noreste de las ruinas Centra.
- Noreste del Jardín de Trabia

Con el pájaro del último bosque tendrías que tomar el camino desde el último bosque pasando por el medio de las aguas de los lados y los bosques hacia el **Templo Chocobo**, donde conseguirás tu merecida recompensa (junto a una oportunidad de viaje de vuelta).



Los bosques chocobo con forma de bóveda se ven bien desde el aire...



... pero no resulta tan fácil acceder al templo chocobo.



En el templo chocobo te espera el premio por buen cazador de chocobo.

La Reina de las Cartas

Esta dama te va a volver **loco!** En principio no quiere nada más de ti que unas cartas especiales determinadas; con ellas, podrás jugar en otro lugar para conseguir otras cartas especiales. Esto de coleccionar cartas no es fácil...

Lo malo: sólo se puede hablar de este tema con ella si la encuentras en **Dollet,** y allí es donde debería ir en primer lugar. Luego sólo se moverá si se la reta a jugar y si **pierdes contra ella una carta concreta.**

Por desgracia, esta señorita es muy difícil de contentar, y en el peor de los casos tendrás que atravesar medio mundo antes de poder ir directamente al grano en Dollet.

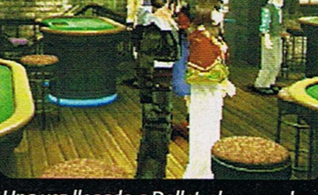
Habla con ella después de jugar (normal, con el botón ⊗) para saber dónde irá a continuación. Estos son los puntos de partida de cada región:

- **Balamb: estación Balamb.** De aquí irá a Dollet o a Deling.
- **Galbadia: hotel de Galbadia en Deling.** De aquí puede ir a Balamb, Dollet, Winhill, o Fisherman's Horizon.
- **Trabia: hotel del pueblo Shumi.** Desde aquí ira a Balamb, Dollet o Base Lunar.
- **Centra: hotel de Winhill.** Desde aquí ira a Deling, Dollet o Fisherman's Horizon.
- **F.H.: vías de tren de Fisherman's Horizon.** Desde aquí irá a Dollet, Winhill o Esthar.
- **Esthar: palacio Presidencial en Esthar.** Desde aquí irá a Dollet, Pueblo Shumi, Fisherman's Horizon o Base Lunar.
- **Dollet: bar de Dollet, 2º piso.** De aquí irá a Balamb o a Deling.
- **Lejos: Base Lunar.** ¡Desde aquí puede ir a cualquier parte!

Cuando por fin te hayas encontrado con la Reina en Dollet, puedes iniciar un diálogo normal y poner las cosas en marcha. En primer lugar tienes que hacerte con la **carta Mogurito** (de un chico que corre por los pasillos de Balamb Garden) y perderla contra ella. Después de esto, podrás ganar la **carta Kiros** a un señor vestido de negro en la calle de tiendas de Deling City. Cuando lo hayas logrado la Reina vuelve a aparecer por Dollet, pero la historia continúa con la **carta Seclet.** Si se pierde con la Reina, conseguirás la **carta Irvine** jugando contra la esposa del jefe de estación de Fisherman's Horizon.

Después tienes que perder la **carta Chocobito** (el premio por resolver los puzzles de los bosques de chocobo). Como compensación obtendrás la **carta Chocogordo** de un alumno que está sentado en un banco, muy cerca de la biblioteca del jardín de Balamb. Este juego se repite con la **carta Alejandro** (la conseguirás de Piet en la Base Lunar/precipicio en Esthar del sur), lo que hará que el camarero del bar de Timber juegue con la **carta Helltrain.** Si pierdes esta última carta con la Reina, podrás conseguir la **carta Fénix** del consejero del presidente en Esthar.

Las cartas *sacrificadas* no se han perdido del todo. Aún las puedes recuperar jugando con un chaval que vive con el artista cerca del bar de Dollet. Después de perder una de las cartas contra la Reina, puedes ir a recuperarla jugando con él.



Las cartas que faltan aparecen en color azul en la elección de objetivo.



El principio está hecho; ahora sólo hay que seguirle la pista a la Reina.

Para conseguir la Reina tienes que jugar con cartas especiales.

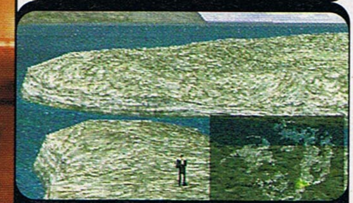


Por suerte puedes recuperar las cartas sacrificadas con este chico.

Una vez llegado a Dollet, el oscuro destino toma su curso.



En el disco 4 tampoco descansarás ante la reina, si es que sales de ésta.



En las inmediaciones de Esthar verás a Piet y a la Reina de las Cartas.





La G. F. Shiva es la Reina del Hielo y los Vientos Gélidos.

Los freaks CC

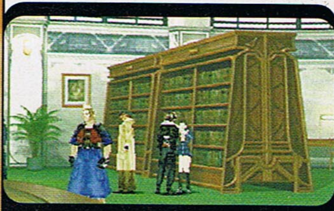
Después de pasar los tormentosos sucesos alrededor del Balamb Garden a la mitad del disco 2 y haber ganado entre 15 y 20 juegos dentro del jardín, te verás retado a identificar y atacar a los miembros del **club de cartas** del lugar.

Ten en cuenta que los miembros sólo aparecen en los lugares indicados de **por casualidad**, no tires la toalla... Ésta es la lista de los miembros:

- Jota: un muchacho cerca del panel-guía, junto a la entrada
- Trébol: un muchacho al norte del primer piso, en la plaza central.
- Diamante: dos muchachas que pasean juntas, por donde estaba Jota.
- Picas: otro muchacho a la salida del ascensor, en el segundo piso.
- Corazón: Shu, en el puente de comando.
- Rey: después de la victoria sobre Shu, habla con Nida en la sala de mandos y juega con la Dra. Kadowaki en la enfermería. Luego vete a tu cuarto y acuéstate. Te visitará en sueños uno de los miembros del club, y podrás jugar con él.
- Joker: aparece a veces sobre un puente en la sala de entrenamiento. Primero debes haber derrotado a Jota.

Cuando hayas vencido a todos los miembros, estarás preparado para las tareas de la Reina de las Cartas gracias a las cartas especiales.

Además, en el disco 4 te espera una buena sorpresa: **todos los freaks están reunidos en el Lagunamov.**



Los juegos de la biblioteca no se incluyen entre los de ganar.



Las damas que se dirigen hacia el guia son miembros de los freaks.



Si eres bueno, te acompañarán todos los freaks CC hasta el último disco.

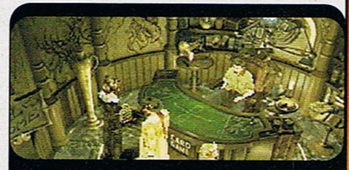
Otras fuentes de cartas

La mayoría de las cartas que faltan se pueden obtener del disco 4, porque los freaks CC suelen jugar con cartas especiales que todavía no tienes.

En el caso de que quieras conseguirlas antes, aquí tienes algunas interesantes fuentes de cartas:

Angelo: enfréntate a Watts (durante el episodio del tren), del grupo de los búhos.
Quetzal: jefe de estación Dobe en Fisherman's Horizon.
Siren: jugador en el 2º piso del bar Dollet.
Shiva: dale la revista guarra a Zone en el barco de los SEEDs blancos La revista está en el edificio Timber Maniac.
Eolo: lo obtienes de los vecinos de Zell en la ciudad Balamb.
Ward: Dr. Odine en Esthar.
Laguna: Eleone en la Base Lunar. Puedes convertirla en sales heroicas.
Selphie: en propiedad de la amiga de Selphie, en Trabia Garden.
Quistis: fanclub de Trepe en el aula de Balamb Garden.
Zell: la madre de Zell en la ciudad Balamb.
Rinoa: pierde a Ifrit con el Mayor Carway (Ifrit se puede volver a ganar en F.H.).
Edea: Edea en el orfanato.
Seifer: Kramer en el orfanato.
Squall: Laguna en Esthar/en el Lagunamov.

El fanclub de Quistis prefiere jugar con la carta de su ídolo.



Cuando tengas la carta Siren, podrás ganarte otras.

Hazte con la revista verde en Timber antes de ir a visitar a los SEEDs blancos.



Ésta es tu última oportunidad de ganarte la carta Squall con Laguna.

Consejos para avanzados

Aquí descubrimos algunos trucos que no siempre se encuentran en el manual SEED clásico y que te pueden hacer la vida mucho más fácil. ¡Lo principal es sobrevivir!

Breves sobre armas

En cuanto a técnicas de armas, *FFVIII* se sale un poco de la regla: en lugar de tiendas bien provistas, hay **Junk-Shops,** donde se pueden mejorar tus armas a partir de ítems encontrados.

Pero **algunos ítems que necesitarás son difíciles de encontrar**. Sin embargo, merece la pena esforzarse por buscar.

En cuanto a la fuerza, no merece tanto la pena, pues un upgrade de arma sólo te ofrece de media cinco puntos de fuerza extra. Mediante **enlaces con magias adecuadas** se puede **conseguir más:** cada conjuro artema enlazado a la fuerza, da como resultado un punto más de fuerza. Con 100 hechizos de éstos (el máximo) se obtiene un bonus de cien puntos de fuerza. Si le añades una habilidad *fuerza+xx%*, los enemigos se llevan unos gorrazos muy serios (una **fuente práctica y rápidamente accesible para Artema** es el punto de extracción del **pueblo Shumi,** si es que no te importa gastar dinero).

La cosa cambia si las armas nuevas **influyen en otros parámetros**, como la cantidad de aciertos de disparos. Allí ni un camino, ni largo ni corto, lleva a los upgrades, pues los guardianes sólo pueden disponer de ayuda con limitaciones.

En cuanto al armamento de Squall, hay que decir que las armas nuevas aportan **nuevos golpes finales para su técnica de samurai.** ¡Si tienes su arma más potente (Lion Heart) y estás bien entrenado, el ataque final puede llegar a hacer 200.000 puntos de daño!

Como muy tarde, más o menos al final del juego, deberías prepararte psicológicamente para emprender la aburrida caza de ítems de mejora de armas. De todas formas, no siempre merece la pena estar continuamente a la última. ¡Tampoco te hace falta tanto para derrotar a Artemisa y acabarte el juego!

Las revistas de armas

Las revistas son muy importantes. Los ejemplares de Timber Maniacs te contarán cosas interesantes sobre Laguna, y otras publicaciones te enseñarán ataques especiales para el perro de Rinoa y técnicas de combate para Zell. Las más útiles son las que tratan de armas. Su localización es:

- *Primer número: Laboratorio del Lunatic Pandora (como Laguna).*
- *Número de marzo: en Dollet, tras derrotar a Elviore (torre de transmisión).*
- *Número de abril: en el dormitorio (tras la graduación).*
- *Número de mayo: alcantarillas de la ciudad de Deling.*
- *Número de junio: tras derrotar al BGH251F2 en la base de misiles.*
- *Número de julio: centro de entrenamiento, tras la batalla del jardín Galbadia.*
- *Número de agosto: entrada al jardín de Trabia.*

¡Vaya cara de mala que se gasta Edea! ¿Será por culpa de ese tocado con cuernos que lleva o por la frialdad de su mirada?

Consejos para coleccionistas de armas

Tendrás que quitar a tu enemigos, durante las batallas, la mayoría de los ítems que se necesitan para las armas. El generador aleatorio de encuentros y otros factores desempeñan un papel importante. Es muy distinto que ganes a tu enemigo de forma normal durante la lucha y tengas la suerte de que te dé algo, a que fuerces un poco las cosas utilizando la **habilidad *arrebatar*.** La puedes conseguir muy pronto con el guardián de la Fuerza Diablo

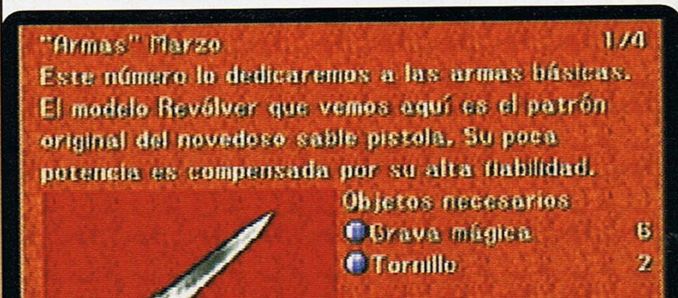
El nivel de los enemigos se determina de la siguiente manera: **a partir de un nivel determinado** (en teoría a partir de los niveles 30 a 40) los monstruos no tienen solamente nuevos trucos consigo, también poseen **mejores ítems.** Si llevas mucho rato buscando unos tubos de hierro desesperadamente y los Wendigos no sueltan ninguno más, significará probablemente que ya eres demasiado fuerte y su lista de objetos ha cambiado.

También puede ocurrir que necesites entrenar un poquito más para que cierto enemigo te suelte el objeto que necesitas. En tal situación, **la habilidad de *subir o bajar nivel de Tombery*** puede resultar muy práctica. Quizá debas activar o desactivar **la habilidad objetos raros de Bahamut,** según lo que necesites.

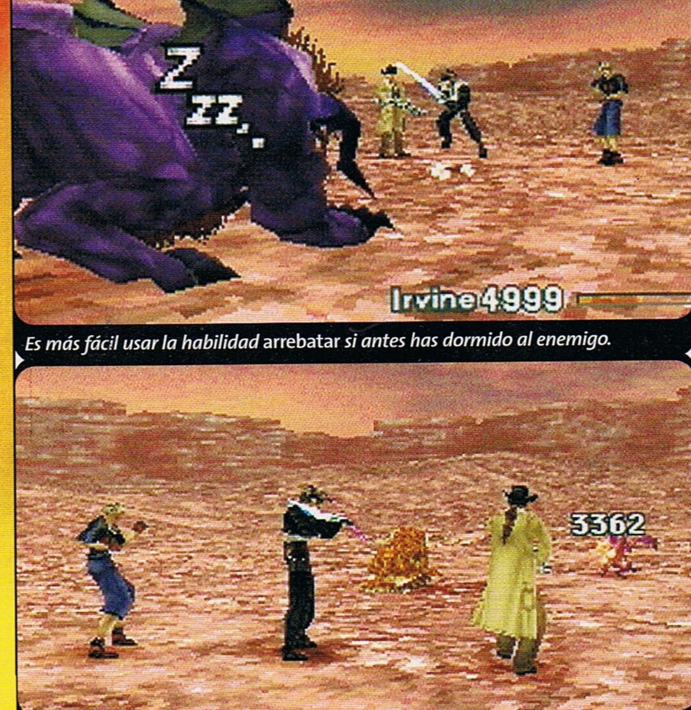
No te olvides de los monstruos que encontraste en lugares ya visitados. ¿Todavía estas buscando un caparazón? Entonces, probablemente te saldrán callos en los pies mientras haces una excursión hasta la tumba del Rey sin nombre. Solo allí deambulan los Acorazados, que ofrecen estos ítems en niveles más altos.

Ocurre de parecida manera con las serpientes y sus escamas: las bestias prefieren moverse por la región de Dollet y dentro de ella, sobre todo en las cumbres de las montañas. Si quieres coleccionarlas en Dollet, tendrás que intentar llegar a la torre de radio.

Normalmente, **los monstruos se mantienen fieles a sus zonas de caza.** Los acontecimientos en la **Base Lunar** modifican un poco el equilibrio ecológico de la **región Esthar.**



La revistas de armas te orientan sobre lo que necesitas para mejorar tu arma, pero tendrás que averiguar por ti mismo de dónde sacar las piezas.



Es más fácil usar la habilidad arrebatar si antes has dormido al enemigo.

Tras pasar por la Base Lunar, aparecen nuevos monstruos en Esthar.

Mejorar los atributos

Esto es una estrategia bien conocida: al principio, **mantén los niveles de los miembros del equipo tan bajos como sea posible.** No tengas ningún reparo en salir huyendo de tantos combates como puedas, ya que los monstruos que encuentras a lo largo del juego se ajustan siempre a tu nivel de experiencia, no a lo mucho que has avanzado en la aventura. Los auténticos progresos se hacen enlazando magia poderosa a los atributos y mejorando las armas. El problema es que los objetos que mejoran las armas y los conjuros se obtienen combatiendo monstruos. Si usas la habilidad *arrebatar* (de Diablo), puedes conseguir muchos objetos útiles sin matar a los enemigos y luego salir huyendo. En cuanto a la magia, trata de dormir a un monstruo aislado para luego hacer que todo el grupo extraiga conjuros de él sin recibir ataques (la extracción no lo despierta)

Para cuando consigas el Lagunamov y todos los guardianes, los niveles deberían de estar por debajo de los 50, o mejor, de los 30. Esto último no debería representar ningún problema para Quistis y Selphie, que rara vez dan el golpe final (el que da más experiencia).

Después, dirígete a la isla de los cactus y ¡comienza tu entrenamiento!

Tienes que concentrarte en adquirir rápidamente las habilidades ***bonus vitalidad, bonus fuerza* y *bonus resistencia,* cada una al máximo.** Distribuye los guardianes de forma que cada acompañante de Squall tenga uno de estos bonus durante su entrenamiento. ¡Ahora, comienza a subir niveles al equipo! Con cada nivel que adquieran recibirán el bonus correspondiente, y enseguida estarán preparados para que los enlaces se conviertan en algo innecesario...

Si obtienes objetos que den bonificaciones a los atributos, enchúfaselos siempre a Squall. Como es el héroe principal, tiene que estar presente en casi todas las movidas, así que no podrás evitar que gane más experiencia que los otros y vaya por delante en niveles de experiencia. Es el que menos se beneficia de esta estrategia de entrenamiento.

Al llegar al nivel 100 (el máximo que se puede alcanzar), ten cuidado de que los héroes estén bien preparados para afrontar el ataque de *nivel 5-muerte,* y procura hacerte con el correspondiente enlace de protección contra este efecto.


Al tocar todas las teclas del órgano a la vez, se abre una entrada secreta...


Edea: un duro adversario para derrotar al principio del juego.

Mejora los guardianes

Como muy tarde, antes de la lucha final deberías **distribuir todos los guardianes entre tres personajes.** Si te dedicas a repartirlos, no tendrás a ningún personaje poderoso. Es mejor concentrarse en hacer tres superhéroes y confiar en la suerte.

Con ayuda de la **sal amnésica** puedes hacer olvidar a los guardianes las habilidades que no necesites, y así dejar sitio para otras más útiles.

Pon atención en que las habilidades olvidadas **se pierden para siempre.** Pero no tiene que ser tan dramático: los comandos dudosos, como la *sentencia de muerte,* son perfectamente prescindibles. Si el desenlace final está próximo y el equipo ya está bien equipado, se pueden sustituir muchas otras habilidades sin que después te arrepientas.

La sustitución de las antiguas habilidades depende de muchas cosas: cómo repartes a los guardianes, qué ítems de enseñanza de habilidades ha encontrado tu tropa durante el juego, etc.

Concéntrate en mejorar los **parámetros más importantes de tu personaje** (es decir, espíritu, resistencia, vitalidad). Elige qué personajes llevarán enlazada la fuerza y cuáles el poder mágico. Así los especializas como si fueran guerreros o magos (en sentido figurado). Los que lleven enlazado el poder mágico deben llevar los mejores conjuros, ya que así les sacarás el máximo provecho. Hay que dar **llevar enlazados tantos atributos como puedas.** El enemigo final puede *robar* grupos de magia enteros de los miembros de tu equipo. Cuantos más conjuros tengas, menos posibilidades hay de que el grupo robado estuviera enlazado a un atributo importante.

Te vendrá muy bien tener dos **Piedras de Rosetta** (tienda de Esthar City, pasillo secreto en el castillo de Artemisa después de tocar el órgano).

Si tu Pocket-Chocobo se ha portado bien, quizá traiga una o dos cosas prácticas... Usa tu buen juicio para obtener la mejor combinación final.

Consigue los guardianes

En la solución que publicamos en los números 7 y 8 de SCREENFUN te contábamos cómo conseguir los guardianes básicos, los que puedes encontrar fácilmente sin desviarte de la trama principal del juego. Pero hay cinco guardianes que sólo puedes conseguir desviándote de tu camino. ¡Aquí te explicamos cómo!



HELLTRAIN

Si vas a Tear's Points, encontrarás el anillo de Salomon. Entonces tienes que conseguir seis barras de hierro (de los wendigos), seis tentáculos de molbor (de los monstruos del mismo nombre: usa la habilidad de *arrebatar* y luego huye) y seis remedios+ (usa la habilidad de *transformar* del G.F. Alejandro). Usa el anillo y... ¡ya está!



BAHAMUT

Lo encontrarás en la estación de investigación secreta (en mitad del mar). Te hará unas preguntas. Si aciertas, lucharás con un dragón y luego te harán la siguiente. Si fallas, lucharás igualmente y te repetirá la pregunta hasta que aciertes. La última tiene truco. Debes escoger una tercera opción de respuesta invisible, bajo la segunda respuesta.



CACTILIO

Hay una pequeña isla al sur de Esthar donde un cactus aparece y desaparece. Aterriza en la isla con el Lagunamov y atrápalo. Lucharás con Cactilio y, si le derrotas, se añadirá a tu colección de Guardianes de la Fuerza. ¡Cuidado! Cuando lo veas titubear, tu siguiente ataque debe tumbarle rápidamente, ¡o escapará!



TOMBERY

Sólo tienes que ir a las ruinas de Centra, luchar con él y derrotarlo. ¡Más fácil decirlo que hacerlo! Antes de que se digne en aparecer, tendrás que derrotar entre 18 y 22 de sus súbditos. La mejor estrategia es usar aquí al Guardián de la Fuerza Diablo, y utilizar magia de protección en todos los miembros del grupo.



EDEN

¡Es el Guardián de la Fuerza más poderoso de todos! Vuelve a la estación de investigación secreta después de conseguir a Bahamut, y ábrete paso hacia abajo resolviendo los puzzles. Al final tendrás que luchar con el Arma Artema (tranquilo, no es tan fuerte como el Arma Omega del castillo de Artemisa). Puedes extraer a Eden de ella.

El atlas

Con una visión general verás todo más claro. En este mapa del mundo encontrarás los lugares más importantes de las misiones adicionales.

Símbolos

- Puntos rojos: eventos con ovnis
- Puntos amarillos: búsqueda de piedras
- Puntos negros: otros lugares de acción
  1. Puerta al infierno
  2. Puerta al paraíso
  3. Isla Kaktor
  4. Estación de investigación secreta
  5. Precipicio (Piet/Reina de Cartas)

Criar chocobo

A diferencia de *Final Fantasy VII*, esta vez no puedes obtener a los chocobo dorados. Pero no por eso vas a dejar de disfrutar de la experiencia de la domesticarlos. Lo único malo es que necesitas una **PocketStation** (un periférico que en Europa no se ha comercializado).

Como alternativa, puedes bajarte de Internet **la demo de *Chocobo World*** para tu PC. Dirígete a la página ***www.ff8-pc.com*** y sigue las instrucciones. El juego puede desarrollar todas las funciones de la PocketStation, con la excepción de la opción para intercambiar datos con el programa principal de *Final Fantasy*.



Chocobo World *en tu PC...*

Las bases

En cuanto hayas cazado a tu primer chocobo en *FFVIII* conseguirás **un cachorro que puedes sacar de la PocketStation.** Al contrario que en el caso de los olvidados tamagotchis, el cuidado no resulta tan complicado ni te quitará tanto tiempo (un animalito chocobo también crece sin tener que cuidarlo continuamente). Además, merece más la pena lo siguiente:

En su miniaventura, el chocobo reúne **experiencia que se plasma en el juego principal.** Si se utiliza una hierba gysahl durante las luchas, aparecerá un guardián especial en la pantalla para dar a su merecido a los rivales. Al principio no es demasiado poderoso, pero puede aumentar tres niveles de su fuerza de ataque. El primer power-up se consigue al llegar al nivel 50; el segundo, al llegar al nivel 100. Alcanzará su nivel de poder máximo después de un determinado número de luchas tras alcanzar el nivel 100.

Pero ¡no es sólo experiencia lo que reúne el animalillo! En el transcurso de sus aventuras **va recogiendo ítems que después se pasan al juego principal.** En el nivel 25 conseguirás, por ejemplo, un talismán Mog, con el que tu guardián obtiene una habilidad para autocurarse él mismo. Pero esto hará que tu cuenta corriente sufra un poco.

Pero también hay una gran cantidad de ítems que se pueden encontrar en el juego normal. Dichos ítems están clasificados bajo la categoría A hasta la D. En el primer recorrido del *Chocobo World* no podrás encontrar ningún ítem de la primera clase, la clase A. Pero los objetos del grupo B (entre ellos se encuentran, por ejemplo, las piedras de Rosetta y las mejoras de estado) son de mucha ayuda.

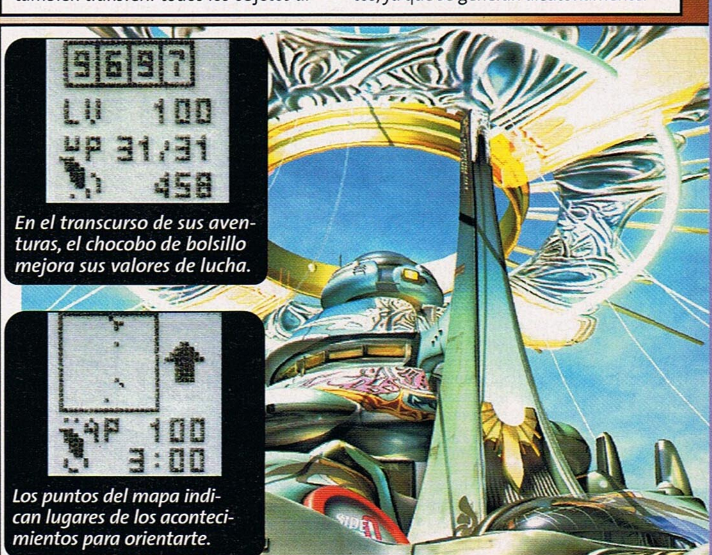
Más tarde podrás jugar el *Chocobo World* en niveles más altos. De esta forma aumenta la posibilidad de que encuentres objetos de la clase A. Puesto que esta tarea de búsqueda se puede realizar sin tu colaboración personal, este minijuego resulta como un práctico acompañante de Squall y su tropa de amigos.

¡Cuanta más ayuda tengas, mejor!

Trampas con tu PocketStation: paso a paso

Una vez hayas descargado el juego de *Chocobo World* desde el juego principal a tu PocketStation (esto lo podrás hacer sólo si has atrapado un chocobo) y hayas obtenido una buena colección de ítems, enchufa la PocketStation y una tarjeta de memoria a la Playstation. Desde el gestor de memoria, **salva el fichero de *Chocobo World* a la tarjeta de memoria** (ocupa siete bloques). Arranca luego tu partida de *Final Fantasy VIII* con el fichero en el que atrapaste al chocobo, elige la opción de llevar al chocobo desde la PocketStation a casa, lo cual te permite también transferir todos los objetos al juego principal. Luego mándalo de vuelta a la PocketStation. Escoge la opción de ver los ítems de la PocketStation desde el juego principal.

Ahora ve al gestor de memoria. **Copia los ficheros de *Chocobo World* que guardaste en la tarjeta de memoria a la PocketStation, reemplazando el fichero del chocobo que ya descargaste:** obtendrás un nuevo chocobo cargado de objetos, que puedes volver a descargar al juego principal. ¡Haz esto tanto como desees para obtener objetos infinitos! Fíjate en que a veces salen objetos distintos, ya que se generan aleatoriamente.



En el transcurso de sus aventuras, el chocobo de bolsillo mejora sus valores de lucha.

Los puntos del mapa indican lugares de los acontecimientos para orientarte.

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

Para rescatar a los rehenes en el juego bonus de los mercenarios, necesitas nervios de acero. ¿Eres un auténtico superviviente?

Aparta, Jill, ¡esto es un trabajo de hombres!

¿A qué soldado le toca?

● En el juego de bonus puedes elegir entre tres soldados. **Nicholai** es el más difícil de jugar por su escaso armamento. **Carlos** te lo pone un poco más fácil, pero para pasar de la mejor forma por Raccoon City y reunir un poco de experiencia, escoge a **Mikhail**. Esta guía está dedicada a él. ¡Con los otros personajes es más difícil!

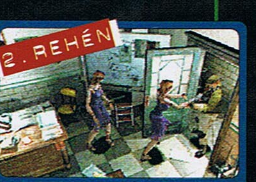


Elimina a los perros que hay camino a la gasolinera con la escopeta, y úsala también para acabar con los dos primeros zombis, y luego, a los que rodean al rehén. A estos últimos los puedes matar con un solo disparo a la cabeza, con efecto dispersión.



Justo después de entrar en el edificio, dispara al primer hunter con tu magnum.

Al acercarte a la escalera, un segundo hunter debería salirte al paso, ¡estate preparado! No corras riesgos y utiliza también la magnum con él. ¡La escopeta es para los zombis!



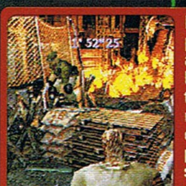
Puedes eliminar al primer zombi, aunque se le puede esquivar y liquidarlo cuando esté cerca de otros. El truco es apuntar alto cuando se apiñen; el efecto dispersión les volará la cabeza a todos juntos y te dará tiempo extra de combo. Rescata a la rehén.



Justo después de entrar en el restaurante (por la puerta trasera) dispara al primer hunter. Tuerce la primera esquina y dispara la magnum para acabar con el siguiente hunter, aunque esté fuera de la pantalla.



Baja al sótano y acaba con el zombi de tu izquierda. Corre hasta la desviación y pon la escopeta a funcionar. Rescata al siguiente rehén y sal del restaurante por la puerta de atrás. Trata de gastar poca munición en este rescate apuntando alto.



No intentes subir a las planchas de madera, sube a los sacos para sortear la barrera. Al otro lado, sigue todo recto y dirígete en dirección izquierda en cuanto cambie la perspectiva. La idea es que pases justo entre dos zombis que te cortan el paso.



Los símbolos

- ● = barril explosivo
- A = ascensor
- ■ = puertas abiertas
- ■ = puertas cerradas
- R = rehenes
- ! = puntos de tiempo

START

CENTRO CIUDAD

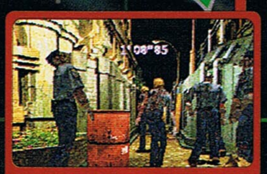
Atrae desde la puerta a uno de los tres perros con un disparo de escopeta. Luego, liquídalos a todos. Otra alternativa es ignorarlos, pero tendrás que ser hábil para escapar ileso.

Tu primer misil tumba al Nemesis. Espera a que se levante y ruja para hacer el segundo disparo. Debes estar cerca de él; si no, lo puede esquivar.



Corre pegado a la pared y pasa delante de los zombis. Luego usa la escopeta para eliminar a los dos que te cortan el paso. Puedes hacer un combo aquí.

Abre luego la puerta y corre rápidamente hasta la siguiente. No te entretengas con los cuervos y déjalos atrás. ¡Sólo sirven para ralentizarte!



Después, la cosa se vuelve explosiva. Acaba con el primer zombi con la escopeta (apunta alto). Corre hasta que veas el barril (en la bifurcación) y espera un poco a que los zombis se apiñen a su alrededor. Desactiva la función de apuntado automático, o puedes fallar. Luego toma el camino de la derecha.



Aunque puedas esquivar a los zombis de la calle, estarás más seguro si te abres un camino con unos cuantos tiros de la escopeta. Ve a la editorial de prensa: un rehén te aguarda. Si te encuentras al Nemesis en esta zona, ¡no luches con él! Es mejor que reserves el lanzacohetes para más tarde.

Algunos consejos para sobrevivir en Raccoon City...

● Comienzas con un **tiempo limitado** de sólo dos minutos para llegar al despacho en la otra punta de la ciudad. Mejora tu **cuenta de tiempo y dinero** eliminando a muchos monstruos. Cuidado, la munición es limitada. A veces conviene pasar de largo antes que ganar el bonus.

● Cuando matas a un monstruo, te ganas un **bonus de tiempo,** que aparece en verde. Si entonces eliminas otro enemigo, el bonus se multiplica. A esto se le llama **combo.**

● En los planos encontrarás seis **puntos de tiempo.** Son lugares que, si los examinas, te dan un bonus de tiempo. Al principio sólo te dan 2 segundos, pero la cantidad va incrementándose con cada nuevo punto.

● Toma si es posible el **camino que va directo a la meta** y no vayas en zigzag. También perderás tiempo si al avanzar corriendo te chocas con los muros. Evita eso.

● No intentes salvar a todos de una vez desde el principio; empieza con uno o dos rehenes y aumenta el número conforme a tu experiencia.

● Emplea los **objetos de cura** cuando a tu personaje llegue al estado de 'Caution'. No esperes a que llegue al de 'Danger'. La cojera te ralentiza.

● Los **enemigos** se encuentran siempre en el mismo punto después de volver a jugar. Acuérdate de su localización para estar preparado la próxima vez. Con el tiempo encontrarás un método fiable para esquivar zombis y ahorrar munición.

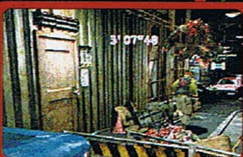
● En el menú no corre el tiempo, pero si entras en él mientras estas corriendo, **no sueltes el botón de correr.** Así no te detendrás cuando salgas del menú.

● **Usa esta guía para Mikhail como punto de partida** para ganar experiencia y encontrar la ruta óptima que recorrer. Luego puedes probar a jugar con Carlos. El último desafío: escoge a Nicholai.

Pasa corriendo delante de las arañas. No vale la pena matarlas. Abre la puerta que ves a la derecha del mapa para llegar hasta donde está el rehén.



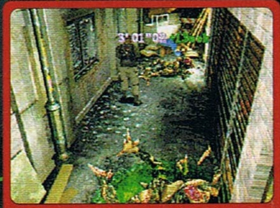
Usa la escopeta en los zombis supuestamente muertos del pequeño despacho o ignórales, a tu elección. Corre al garaje y sigue hasta ver el barril explosivo. Dispárale para hacerlo saltar por los aires en el momento preciso. Ábrete paso a tiros de escopeta hasta la salida.



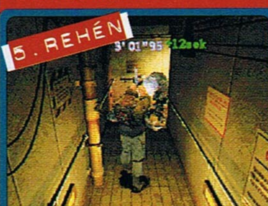
En cuanto dejes la puerta detrás de ti, dispara con la magnum a los hunters. Corre un poco y espera a que salte hacia ti. Esquiva sus ataques y acaba con él. Acércate con cuidado al último y dale un tiro a bocajarro. Eso debería bastar para eliminarle.



Encañona con la magnum a los dos Drain Deimons detrás de la puerta. En la estación eléctrica, echa mano de la escopeta para quitarte de en medio a los zombis nudistas que te salen al paso. Rescata al rehén. Luego vuelve al ascensor, ignorando, una vez más, las arañas.



Después de dejar detrás a los gusanos con un rápido sprint, dos brain suckers (chupacerebros) te acechan desde la oficina de ventas.
Acaba con el primero con tu magnum después de entrar en el patio. Apunta al segundo con la tecla [L1] ¡y dispara!



Tras eludir/disparar a los zombis para llegar a la puerta del almacén, cámbiate a la magnum. Acaba con el primero de los tres hunters Gamma con un par de disparos. Luego espera en el desvío a que los otros hunters se pongan a tiro. Liquídalos y libera al rehén.

¿Qué tiene cada rehén, además de 20 segundos de tiempo bonus?

	1. Rehén	2. Rehén	3. Rehén	4. Rehén	5. Rehén	6. Rehén
Conseguir en:	2 min.	4 min. 30 seg.	7 min.	9 min. 30 seg.	12 min.	14 min.
Mikhail	Cartuchos 14x	Cartuchos 14x	Balas de magnum 12x	Spray prim. auxilios	Spray prim. auxilios	Cartuchos E. 14x
Carlos	Balas 60x	Spray prim. auxilios	Balas 60x	Balas 60x	Balas 60x	Spray prim. auxilios
Nicholai	Balas 60x	Balas E. 60x	Balas 60x	Balas 60x	Balas E 60x	Balas 60x

¿Cuánto bonus de tiempo se obtiene cuando acabas con cada tipo de monstruo?

Monstruo	Tiempo	Monstruo	Tiempo
Zombi	3 seg.	Brain sucker	6 seg.
Perro (Cerberus)	4 seg.	Gusanos (grupo)	1 seg.
Cuervo	1 seg.	Nemesis (1x suelo)	10 seg.
Hunter	6 seg.	(2x suelo – muerto)	20 seg.
Hunter Gamma	6 seg.	Nemesis tipo II	120 seg.
Drain Deimon	5 seg.	Esquivar un ataque	1 seg.
Araña gigante	4 seg.	Matar con cuchillo (Nicholai)	X8 seg.

Los mercenarios y su equipamiento: Mikhail, Carlos y Nicholai (desde la izquierda)

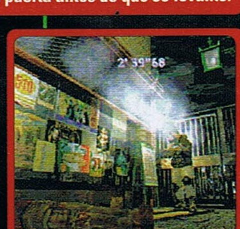








Si la cuenta atrás al entrar en el patio señala más de dos minutos, te atacará el Nemesis tipo II. Correr inmediatamente a la siguiente puerta es demasiado arriesgado: te recomendamos luchar. Ahora cohetes utilizando algún barril explosivo. Más tarde vas a necesitarlos, así que puedes dispararle una vez y luego tratar de alcanzar la puerta antes de que se levante.



Elimina rápidamente a los dos primeros zombis con la magnum. A continuación, puedes matar al tercero y huir por la puerta o bien hacer esto: cambia al lanzamisiles y dispara una vez al Nemesis. Caerá al suelo. Vuelve a la magnum y dispara al último zombi. Vuelve a coger rápidamente el lanzamisiles y lanza otro cohete al Nemesis, que se acaba de levantar del suelo.

Atraviesa un puente, corre hacia el sur y atrae a los zombis que se encuentren allí. Retrocede corriendo hasta que puedas ver el barril explosivo.
Espera hasta que muchos zombis estén cerca y ¡boom! Después, dirígete hacia el oeste, a por el 5º rehén. Ignora a los gusanos.

Aunque oigas tiros, tú tranquilo: no recibirás ninguno de frente durante tu sprint hasta la siguiente puerta.

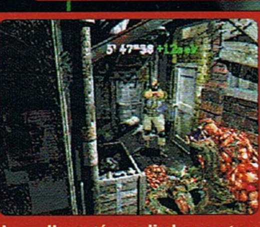
Pasa corriendo por el callejón con los tres Drain Deimons (recomendado), o espera hasta que lleguen abajo para usar tu escopeta y llenarlos de perdigones.

desde centro de ciudad

"Dame un abrazo...". ¡Ni pensarlo!

BARRIO RESIDENCIAL

Corre hacia la derecha, entra en el callejón sin salida y usa la escopeta contra los tres perros. O ve a la izquierda y evítalos.



La calle está asediada por tres hunters; será mejor que entres en ella desde el sur y que saques rápidamente la magnum. Pega tres disparos (suelta y vuelve a pulsar [L1] después de cada disparo), ¡y otro problema menos!



Entra en el callejón con el lanza misiles preparado. Necesitarás cuatro cohetes para lo que sigue (si no los tienes, intenta huir): corre un poco hasta que cambie una vez la perspectiva.
Ahora, espera a que aparezca el primer Nemesis y dispara en cuanto lo tengas en tu mirilla. Espera luego al segundo y dispara en cuanto pase por tu lado. Ahora debería ponerse en pie el primer Nemesis y recibir el penúltimo misil. El último misil es para el segundo Nemesis, que se levantará pocos segundos después. ¡Y ahora, a salvar al último rehén!

META

Los zombis tratarán de entorpecer tu avance. ¡No les dejes!

Sistema de premios y rango

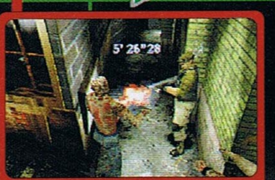
- Obtendrás un **rango** al pasar el juego, que evalúa tu actuación general. Si te matan antes de llegar a la meta, lograrás un rango muy bajo.
- Para llenar tu **cuenta** tienes que completar el recorrido con tanto tiempo de sobra como sea posible. Matar monstruos también te proporciona dinero extra, incluso aunque no completes el recorrido.
- Puedes invertir el dinero ganado en prácticos **extras** que después se pueden sacar en el juego principal. Búscalos en los baúles de objetos. No sirve para el modo fácil.



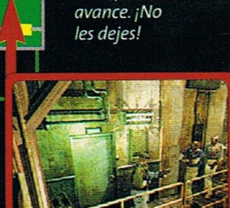
Si sales del bar por la puerta de delante, te esperarán dos hunters en la calle. Aniquila al primero con la magnum. El segundo te espera en la parte de arriba de la escalera.



Mantén preparada la escopeta para dar su merecido a los zombis que acechan desde la izquierda. Después, acaba con el muerto viviente del otro lado y salva al último rehén.



Aquí merodean muchos zombis, y no tienen nada mejor que hacer que ponerse en tu camino. Prepara tu escopeta y ábrete el camino al sótano para alcanzar el punto de tiempo.



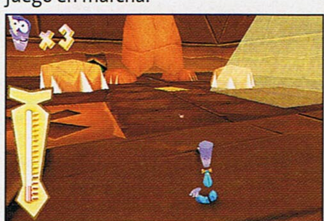
Después de haber huido de los cuervos, llegarás a la última sala. Unos zombis intentarán evitar que avances. Con la escopeta te basta para acabar con ellos. ¡Misión cumplida!

Texto: Michael Martin



¡En los amplios niveles de Outcast, los cheats de esta página te vendrán muy bien!

Todas las habilidades del juego
Introduce el código **allpowers** con el juego en marcha.



allpowers: *introduce este cheat durante el juego y dispondrás de todas las habilidades que necesites.*

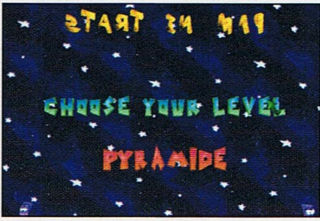


Tonic Trouble

Elección de nivel en el menú
Mantén pulsado **[TAB]** en el menú principal. Introduce **startinmap** y confirma con **[RETURN].** Arranca un nuevo juego y aparecerá una opción más en el margen inferior de la pantalla.

startinmap*: mantén pulsado* ***[TAB]****, introduce el cheat y acaba con* ***[RETURN].*** *Ahora podrás comenzar...*

... un juego más. Abajo aparece un nuevo punto de menú con el nombre START IN MAP: pon el cursor sobre él...



... y podrás elegir el nivel que quieras. ¿Qué tal un paseíto por las pirámides?

Outcast

Durante el juego introduce el cheat **hokkuspokkus** para activar la consola (que se abre de inmediato con la **tecla [F12]**). Ahora debes teclear la palabra indicada y activarás los cheats correspondientes.

Cheats

Eliminar todos los rivales del nivel:
kill_soldiers

Atravesar paredes:
benny

Volar con la cámara por el nivel:
fly

Munición ilimitada:
ammo_flow

Todas las armas:
arsenal

Invisibilidad:
iaminvisible

Conseguir dinero:
hero_money <Wert>

Conseguir medipack:
medi

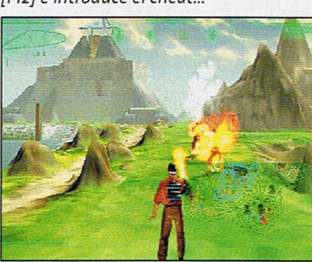
Obtener encendedor a distancia:
remote

Obtener dinamita:
dynamit

Modificar energía vital:
pow <Wert>

Mostrar puntuación momentánea:
points

arsenal: *abre la consola activada con [F12] e introduce el cheat...*



... dispondrás de todas las armas.



iaminvisible: *eres invisible para los enemigos, pero tú puedes verte.*



medi: *¡qué práctico! avisa a la Seguridad Social, que a partir de ahora, ¡los medipacks son gratuitos!*

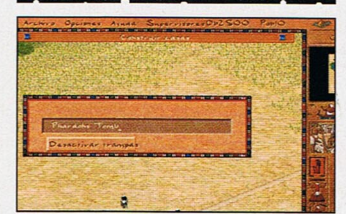
Pharaon

Durante el juego, pulsa a la vez las teclas **[CTRL]+[ALT]+[SHIFT]+[C].** Cuando lo hagas aparecerá una ventana de entrada, donde debes introducir uno de los siguientes códigos y confirmar con **[RETURN].** Activarás la función de cheat correspondiente.

Cheats

Terminar nivel con éxito:
Pharaohs Tomb

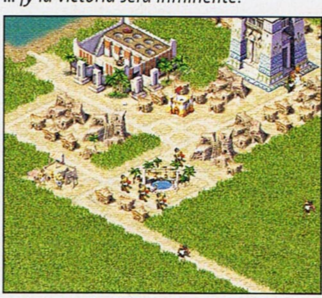
Volver a integrar a los vagabundos en la sociedad:
Help Homeless



Pharaohs Tomb*: abre la ventana de entrada con [CTRL]+[ALT]+[SHIFT]+[C] y después introduce el cheat...*



... ¡y la victoria será inminente!



Help Homeless: *con esta buena acción, los vagabundos dejan las calles para encontrar un nuevo hogar.*

Rally Championship 2000

En el **menú de opciones** escoge los detalles de los jugadores. Introduce uno de los códigos como nombre del 4° jugador y confirma con **[RETURN].** Un sonido indicará que todo está en orden.

Cheats

Activar coches especiales A8 en el modo de un jugador y en la prueba contrarreloj:
turbo challenge

Activar campeonato A8:
world class

Activar Citroën WRC:
max power

Activar Citroën Saxo WRC:
throw me a bone

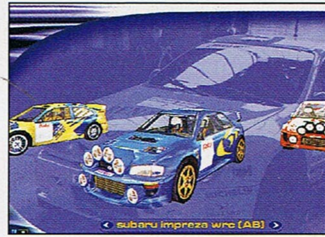
Un minuto extra:
give me time

Activar coche extra:
furry dice

Los cheats se introducen como nombre del jugador número 4.



turbo challenge: *este nombre...*



... activa los coches especiales A8.



furry dice: *mantente en la pista con el coche de bonus extra. ¡Qué divertido!*

Army Men: Air Attack

Para activar todos los copilotos, introduce ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ como password.

Códigos de nivel

Un jugador

Misión 2:
Ⓧ ↓ ← Ⓧ Ⓧ □ □ ○ ○ →

Misión 3:
△ ↑ ← → ↓ ↓ △ □ ↑

Misión 4:
↓ ↓ □ □ ← → ○ Ⓧ

Misión 5:
→ → Ⓧ ○ ↓ ↑ ↓ ↑

Misión 6:
□ ○ Ⓧ □ △ ← ↑ →

Misión 7:
□ ○ Ⓧ □ △ ← ↑ →

Misión 8:
→ ↓ ← ↑ △ ↓ ↑ ↓

Misión 9:
○ ○ → ↑ → ↑ Ⓧ Ⓧ

Misión 10:
Ⓧ ↓ ↓ ↓ ↓ Ⓧ ← →

Misión 11:
△ ↑ ○ ↓ □ ← Ⓧ →

Misión 12:
↑ ↑ △ △ ← ← ○ ○

Misión 13:
← ↓ ← ↓ □ ○ □ ○

Misión 14:
↑ ↑ △ △ ← ← ○

Misión 15:
□ → ← ○ ○ ↑ ↓ □

Dos jugadores

Misión 2:
→ ↑ □ Ⓧ ↑ ○ ↑ →

Misión 3:
← ↓ ← ↓ ↑ ↑ ↑ ↑

Misión 4:
□ Ⓧ Ⓧ □ ○ △ △ □

Misión 5:
○ ○ □ ↓ ↓ □ Ⓧ Ⓧ

Misión 6:
Ⓧ ↑ ○ ↓ △ ← □ →

Misión 7:
↑ ↓ ↓ ↓ → ← ← ←

Misión 8:
← ← △ → → △ ↑ ↑

Misión 9:
□ □ □ ○ ↓ ↓ ↓ ←

Misión 10:
○ ↑ ← □ ↑ ← ↓ ↓

Misión 11:
△ ○ △ ○ ↑ ↑ ↓ ↓

Misión 12:
↑ ↓ ← → ○ ○ ↑ □

Misión 13:
Ⓧ ← ← ← □ △ ○ Ⓧ

Misión 14:
← ↓ ← ↓ □ ○ □ ○

Misión 15:
↓ ↓ ↓ ↓ Ⓧ Ⓧ ○ ○

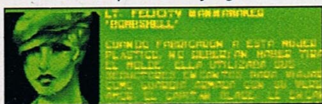
Misión 16:
△ ↓ △ ↓ □ ↑ □ ↑



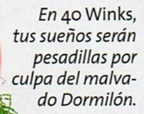
Una vez introducido el cheat...



... en la pantalla de password, dispones de todos los copilotos del juego.



Ya puedes volar con Lt. Felicity Wannamaker: ¡una estupenda copiloto!



En 40 Winks, tus sueños serán pesadillas por culpa del malvado Dormilón.

Después vuelve a introducir la contraseña que quieras y ve a la misión que prefieras.

Ready 2 Rumble Boxing

Disponibles todos los boxeadores

Primero inicia un nuevo campeonato e introduce el nombre del club **GOLD** para activar todos los boxeadores en el modo campeonato y todos los boxeadores estándar en el modo arcade.

GOLD: *no es oro todo lo que reluce. En este caso, son los ojos de los jugadores los que brillan, pues aparecen...*

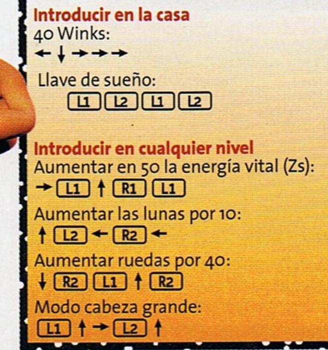
... todos los boxeadores del campeonato...



... y todos los boxeadores estándar en el modo arcade. ¡Menudo pedazo derechazo tiene el salvaje de Nat Daddy (izda.)!

40 Winks

Pausa el juego en marcha en el lugar señalado en la caja y, después, introduce los códigos mencionados manteniendo pulsada la tecla SELECT para activar la función cheat correspondiente.



Cheats

Introducir en la casa

40 Winks:
← ↓ → → →

Llave de sueño:
[L1] [L2] [L1] [L2]

Introducir en cualquier nivel

Aumentar en 50 la energía vital (Zs):
→ [L1] ↑ [R1] [L1]

Aumentar las lunas por 10:
↑ [L2] ← [R2] ←

Aumentar ruedas por 40:
↓ [R2] [L1] ↑ [R2]

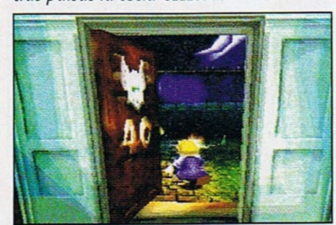
Modo cabeza grande:
[L1] ↑ → [L2] ↑



Muy bien, necesitas 40 Winks para abrir esta puerta, ¿de dónde los sacarás?



← ↓ → → →: *¡se acabaron los problemas! Introduce el cheat en pausa mientras pulsas la tecla* SELECT...



... ¡y la puerta se abrirá!



¿Te queda muy poca energía vital y el número de ruedas dentadas y de lunas es cada vez menor? No te desesperes...



Tenemos la solución: puedes introducir los trucos para obtener refuerzos directamente en un nivel en pausa.



[L1] ↑ → [L2] ↑: *en 40 Winks también hay un modo de cabezones, ¡se está convirtiendo en toda una tradición!*

Tiny Tank

Nivel de gravedad

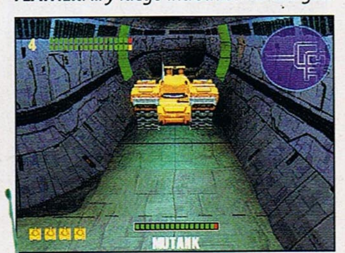
En el **menú de opciones** pulsa las teclas [L1]+[L2]+[R1]+[R2] para obtener una pantalla de entrada de trucos. Introduce allí **FEATHER** para que la fuerza de la gravedad sea menor.



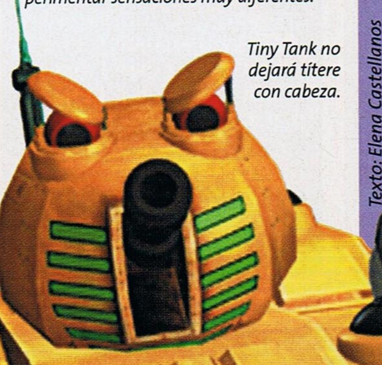
En las opciones, activa primero con [L1]+[L2]+[R1]+[R2] *la ventana de trucos oculta...*



FEATHER: *... y luego introduce los códigos.*



A partir de ahora, la gravedad te hará experimentar sensaciones muy diferentes.



Tiny Tank no dejará títere con cabeza.

Texto: Elena Castellanos

Mortal Kombat Gold

Mortal Kombat

En la pantalla principal *(Press Start Button)*, presiona rápidamente ↑↑↓↓→→. Si lo introduces correctamente, escucharás una risa y la palabra *Outstanding*.

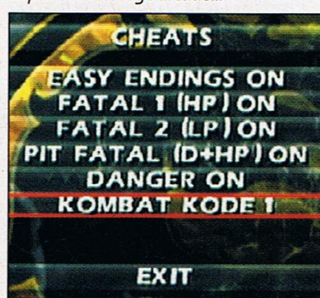
Con los trucos SCREENFUN podrás elegir el final de tus enemigos.



Introduce el cheat en el modo arcade o el original al elegir el personaje.



Ahora, presiona start y vete a la siguiente pantalla: escoge arcade...



... y presiona a la vez los dos gatillos laterales: saldrá una pantalla para activar cheats.



¿Quieres peleas rápidas? Activa el modo Danger y las peleas se reducirán. ¡A ver quién es el que da el primer mandoble!



En Easy Endings, el juego te hará jugar contra un único oponente.



Si le ganas, ¡serás el vencedor absoluto y te gratificarán con las escenas finales!



¿Qué fatality quieres ver? Tienes tres posibles para cada personaje, según el que elijas. Por ejemplo, si activas Fatal 1...



... debes dar un high punch. Para Fatal 2, escoge low punch después de activarlo, y para Pit Fatal deberás agarrar a tu oponente y presionar high punch (foto).

Vigilante 8: Second Offense

En el punto de *status mode* del **menú de opciones** escoge un jugador y pulsa al mismo tiempo L+R para obtener una entrada de password. Introduce el código para activar la función correspondiente. Una voz confirma que la introducción es correcta.



Cheats

Disparar más rápido:
RAPID_FIRE

Menor gravedad:
NO_GRAVITY

Mostrar todas las secuencias finales:
LONG_MOVIE

Mismos coches en modo multijugador:
MIXED_CARS

Supermisiles:
BLAST_FIRE

Modo cámara lenta:
GO_SLOW_MO

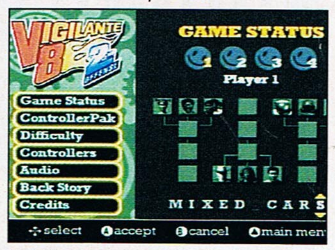
Coches pesados:
GO_RAMMING

Coches ligeros:
HI_CEILING

Coches rápidos:
MORE_SPEED



En la pantalla principal, antes de nada, vete al menú de opciones.



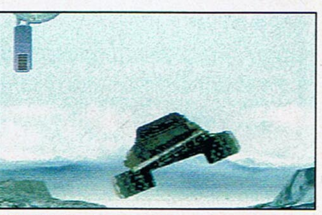
MIXED_CARS: primero pulsa las teclas L+R para introducir el password y después introduce los cheats...



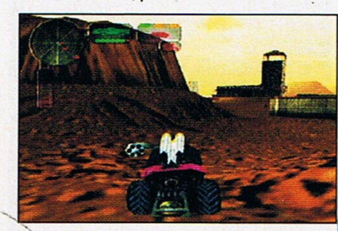
... y, a partir de ahora, ambos jugadores pueden elegir el mismo vehículo.



LONG_MOVIE: ¿prefieres ver vídeos en lugar de jugar tanto? Pues muy bien, introduce este cheat ¡y ponte cómodo!



NO_GRAVITY: con estos enormes saltos conseguirás confundir a los enemigos, y si te descuidas, ¡a ti mismo!



BLAST_FIRE: ¿Quieres unos supermisiles? A ver quién se atreve ahora a adelantarte.



Vigilante 8: *los hay que no se conforman con ganar la carrera y destruyen a todos los vehículos enemigos.*

Texto: Elena Castellanos

EVERYBODY'S GOLF 2

El golf es un juego de lujo, frustrante y poco espectacular en comparación con otros deportes. Si piensas eso, es que todavía no has jugado a 'Everybody's Golf'!



La selección de golfistas sigue siendo caricaturesca, aunque con una estética menos graciosa. ¡Entre los jugadores secretos está Sir Dan, de Medievil!

La principal característica de *Everybody's Golf* era que los personajes eran caricaturescos, y la mecánica de juego, muy asequible para todo el mundo. Para su segunda parte se han incorporado pequeñas mejoras y extras, pero la esencia de su éxito sigue intacta.

De los cabezones japoneses de la primera parte hemos pasado a caricaturas de estereotipados golfistas americanos: un rastafari, un ama de casa, un abuelete gordinflón... Es un cambio discutible, pero hay que reconocer que sus animaciones son muy graciosas. Hay algunas normas nuevas, como la opción de golpear la pelota en un punto determinado (aunque el efecto es difícilmente apreciable), y trofeos para ganar (palos y pelotas con propiedades especiales). Los tramposos pueden ahora salvar la partida en cada hoyo, y los impacientes, saltarse la animación del recorrido de la pelota. Lo único malo es que... ¡han quitado el minigolf! En su lugar hay unos campos especiales de par 3.

El económico precio del CD es otro de sus atractivos, así que ya no hay excusas... ¡Corre a descubrir el maravilloso mundo del golf!

INFO

Efectos

Backspin: la pelota rueda menos y vuela más alto. Dale en la base de la pelota.
Topspin: la pelota rueda más, vuela más bajo. Dale a la parte de arriba.
Draw y Fade: la pelota vuela con efecto curva. Útil para evitar árboles y compensar inclinaciones del terreno sobre el que se aposenta la bola. Dale a la parte derecha o izquierda, según la dirección de curva que desees.



¡Buen tiro! El sistema es el de siempre: una pulsación para iniciar el golpe y dos para fijar la potencia y la precisión.



¡Para que no te pierdas nada! La cámara ofrece unos espectaculares enfoques de la pelota, mostrando su elegante recorrido.



El put es aún más fácil. Elige la dirección, calculando el efecto de las posibles cuestas del green y elige la potencia del golpe.



Uno bajo par: ¡birdie! Mel se acerca, sonriente, a sacar su pelota del hoyo en un ingenioso ángulo de cámara.



Cada personaje tiene una animación diferente según haga un bogey, par, birdie u hoyo en uno. Si le hubiesen puesto una voz a cada personaje, el efecto habría sido mucho mejor.

PC | **PS** | N64 | DC

Everybody's Golf 2
Golf cómico para principiantes y avanzados.

4.490 pts.	Clap Hanz/Sony	1-4 (turnos)

• Tarjeta de memoria

Gráficos 7 | Sonido 8 | Jugabilidad 8

☺ Golfistas cómicos. Trofeos especiales. Es fácil aprender a jugar.
☹ Han quitado el minigolf. El público parece artificial. Estética dudosa.

¡Tan bueno como siempre! Nuevos gráficos y premios en la actualización del clásico.



Texto: Gabriel Pérez-Ayala

Sega Worldwide Soccer 2000 Euro Edition

Equipos de todo el mundo se dan cita en este nuevo título de fútbol para DC. Eso sí, a Raúl lo llaman 'Raool'. ¡Que siga la fiesta!

¡Mira qué apuesto futbolista! ¡Se nota que es un caballero del balón!

Sega Sports es un sello que nos tiene acostumbrados a títulos deportivos gráficamente impresionantes: *NBA2K*, *Virtua Striker 2* y el inminente *NHL2K*. Este *Worldwide Soccer* no está a la altura de los altos estándares marcados por sus hermanos. Aunque tiene algún detalle curioso, como la climatología o partidos nocturnos, los futbolistas podrían estar mejor hechos, y sus animaciones no tienen nada de cautivador. Un punto a su favor es que se puede escoger entre varias cámaras, como en *NBA2K*. Al no haber un radar, las perspectivas alejadas se convierten en la elección ideal, porque te permiten ver mejor la posición de tus compañeros. El resultado es que a los jugadores se les ve pequeños, lo cual afea aún más el conjunto.

El sonido tiene altibajos. Los comentarios (en inglés) son muy buenos, pero el resto de efectos sonoros están por debajo de la media. ¿Y a cuento de qué viene esa especie de ritmillo pachanguero que han puesto en el menú principal?

¡Empezamos mal! Por fortuna, el juego en sí es muy aprovechable. Frente al planteamiento arcade de *Virtua Striker*, aquí **se ha optado por la simulación tradicional: formaciones, regates, sustituciones... Es más complejo, pero también más gratificante a largo plazo.** El desplazamiento de los jugadores (con el stick analógico) es sencillo, gracias a que cambian de dirección muy rápidamente, y con unos pequeños ajustes en las opciones de configuración (potencia de tiro y efecto del balón) se pueden lograr unos golazos dignos de Oliver y Benji.

Y lo mejor: ¡opción de cuatro jugadores simultáneos! Ya que hay once futbolistas, habría estado bien que pudieran jugar los cuatro en el mismo equipo contra la máquina, o tres contra uno. No es pedir tanto; ¡después de todo, en *NBA2K* se podía hacer!

Hay dos tipos de entrada: la dura, con los pies por delante, y la suave, que se hace sin tirarse al suelo. El rigor arbitral es configurable.

Con la cámara estratégicamente colocada, los gráficos tienen mucho mejor aspecto del que ofrecen durante el juego.

A balón parado, la teoría es buena. ¡Otra cosa es que luego entre!


PC | PS | N64 | DC | E

Sega Worldwide Soccer

Simulador de fútbol para avanzados.

8.990 pts. | Sega/Silicon Dreams | 1-4 jug.

- Tarjeta de memoria.

Gráficos 6 | Sonido 6 | Jugabilidad 7

☺ Cuatro jugadores. Opciones de configuración. Varias cámaras. Opción 60 Hz.

☹ Gráficos y sonidos de lo más normalito. Sin licencia oficial.

Técnicamente es mediocre, pero esa opción de cuatro jugadores lo hace muy apetecible. 7

Texto: Gabriel Pérez-Ayala


¡Buena parada! La verdad es que los porteros se estiran que da gusto.


En la celebración de los goles, los jugadores aprovechan para hacer el payaso.

INFO

Como el juego no tiene licencia oficial, se ha recurrido al viejo truco de los nombres alternativos:

Original	En el juego
GuardiolaLuis	Gwardyola
Enrique	Loois Enreeke
Iván Campo	Ivun Kampoh
Hierro	Ierroh
Molina	Moleener
Valerón	Valurron
Mauro Silva	Mowro Silver
Mendieta	Mendiayter

RESCUE SHOT

Bo no sabe quién ni qué es pero, pistola en mano, se abrirá paso hasta averiguarlo... ¿Lo conseguirá?

Namco vuelve a obsequiarnos con un juego para su pistola especial, esta vez a modo de aventura. Nuestro héroe se llama Bo, y es una especie de dibujo animado plano y cabezón con los ojos a 2 metros de la cara y unos estupendos bigotes. Bo es... Esto... ¿Un perro?, ¿un gato?, ¿un ratón? Bueno, eso sólo debe de saberlo el diseñador y sus amigos más íntimos. De hecho, ni siquiera Bo lo sabe: el pobre ha perdido la memoria y no consigue encontrarse a sí mismo.

A medida que transcurre la aventura Bo se creerá que es un príncipe, Lord Tono, un profesional... En fin, lo que le vayan contando que es. Pero si quieres averiguar quién es realmente, tendrás que completar la aventura. **Pasarás por trenes, jardines, bosques lagos y castillos, disparando con tu periférico especial a todo el que se te cruce por el camino.** De vez en cuando, te enfrentarás algún que otro jefe final que, una vez liquidado, te permitirá cambiar de escenario.

Rescue Shot es un juego muy infantil y primitivo, tanto en gráficos como en la historia. Su atractivo estriba, como ocurría con *Ghoul Panic*, en usar el periférico especial y liarse a disparar en la pantalla a todo lo que se mueva. Con el mando también podrás pasarlo porque, de hecho, en el modo fácil lo pasaría hasta tu perro pisando el pad, pero perderá todo atractivo: quitándole la pistola, el juego aburre pronto. Estás todo el rato haciendo lo mismo; cambian sólo los enemigos, pero ni siquiera eso consigue animar el juego. Y, para colmo, Mimy te va contando tu historia y tú sólo deseas que acabe pronto para seguir disparando con tu pistola. Porque, si somos, sinceros ¿a quién le importa qué demonios es Bo?



¡Puercoespines azules! Si Espinete levantara la cabeza... Dispárales cuando se desenrollen; si no, no les hará efecto.



En el modo de dos jugadores, luchas con un amigo. Si ya era fácil pasarlo uno solo, mano a mano con un amigo, ¡está chupado!



Pasarás por castillos, bosques, trenes... ¡Hasta por escenarios galácticos!



Para que Bo salte o se agache, dispárale. Lo que a otros les mata, a él le mueve.



Como en toda aventura que se precie, Bo también deberá rescatar a una dama.

El gato azul, además de no parar, tiene unos parientes rosas muy fastidiosos.



¡Menudo buche! Como ves, el punto débil de los jefes no es muy difícil de descubrir.

PC | **PS** | N64 | DC | E

Rescue Shot

Shoot'em up para todos con periférico especial.

7.490 pts.	Namco	1-2 jug.

- Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 6 | Sonido 6 | Jugabilidad 7

Poder jugar con pistola y descubrir uno de los enigmas del Universo: ¿qué es Bo?

Simplón e infantil, enseguida aburre y, además, es muy fácil.

Un shoot'em up vulgar y repetitivo, que se disfruta si se juega con la pistola especial. 6

Texto: Elena Castellanos

StarLancer

En el space shooter de Microsoft, los conflictos internacionales han llegado al espacio. ¿Quién necesita alienígenas?

¡Qué deprimente! El hombre conquista el espacio y se sigue matando por quítame allá esas fronteras. ¡Si es que no aprendemos!

Como era de esperar, *Starlancer* pone al jugador del lado demócrata contra el malvado totalitarismo comunista, en primera línea de batalla. ¡Pero que quede claro que ellos atacaron primero!

Mientras que los simuladores de combate aéreo actuales son relativamente asépticos (lanzas un misil a un punto diminuto de la pantalla del radar), en el espacio las cosas se hacen según los cánones marcados por *Wing Commander*: feroces escaramuzas se desarrollan delante de tus narices, donde montones de naves, aliadas y enemigas, se disparan entre sí con los lásers al rojo vivo mientras caracolean para evitar los misiles buscadores. ¡Y tú en medio de todo!

A nosotros este planteamiento nos encanta, pero hemos de admitir que tras la serie *X-Wing* y *Freespace* puede que algunos jugadores ya estén un poco hartos y prefieran algo más novedoso en lo que ocupar su ocio. Pero si eres de los recalcitrantes, este juego te va a encantar. El concepto es poco original, pero la ejecución es lo bastante buena como para que valga la pena subirse a bordo.

El modo multiplayer es interesante y variado. Hasta seis pilotos pueden enfrentarse online pasándoselo en grande. El modo cooperativo es especialmente bueno. En él, cuatro pilotos unen sus fuerzas para cumplir misiones en común.

Dentro de su género, *Starlancer* es de los mejores. No es muy innovador, ¡pero sí de excelente factura!



El atrevido ataque contra una poderosa estación de batalla de la alianza occidental.



Antes de cada misión puedes personalizar la nave con tu armamento favorito.



Un torpedo enemigo tiene a tu nave bajo su punto de mira. ¡Muévete, muévete!

INFO

De recluta a veterano

A medida que cumples campañas, tendrás nuevas naves (hasta doce). Cada una transmite una sensación de pilotaje diferente. Pero recuerda: necesitas un joystick especializado en simuladores de vuelo para disfrutar bien de ellas.

Reaper: pesado caza con características de vuelo mediocres.



Shroud: un caza experimental con buena protección y dispositivo de camuflaje.



Tempest: bombardero más pesado y lento, pero con potentes disparos.



Wolverine: un caza que deja atrás a todos sus enemigos con su velocidad.



Patriot: caza de peso medio, con buena velocidad y resistente protección.



Tu panel computerizado ITAC es la central de información del juego.



Texto: Gabriel Pérez-Ayala

N.GEN RACING

En el futuro, seguiremos yendo pegaditos al suelo, pero en avión y a 1.500 km por hora. ¡Aquí el que corre, vuela!



Atento a la flecha indicadora: los circuitos son muy enrevesados.

Puedes elegir entre correr de noche o de día, en localizaciones como las islas Cook del Océano Pacífico, el desierto del Gobi, el cañón de Jensen en EE UU, en Japón...

Podrás modificar desde el color hasta el motor de tu avión y añadirle extras.

Puedes elegir entre un modo de conducción tipo simulación o más arcade.

La vista trasera resulta más incómoda si se hacen maniobras muy complicadas.

¿Buscas diversión? El modo de dos jugadores resulta muy emocionante...

... porque si tu rival arriesga demasiado, tú también tendrás que hacerlo.

Puedes modificar la pintura de tu avión. Vale dinero, pero mola, ¿eh?

SCREENFUN ¡SORTEO!

Si no quieres perder la noción del tiempo mientras juegas a 'N-Gen Racing', hazte con uno de los 45 calendarios del juego que sorteamos. ¡Así siempre sabrás cuántos días llevas jugando! SCREENFUN, ref.: N-Gen, apdo. de Correos 14.151, 28080 Madrid.

N-Gen Racing ha sido desarrollado por Curly Monsters, el mismo grupo que se encargará del famoso *Wipeout* (mirar info), y eso se nota. Ambos juegos tienen mucho en común, tanto en estilo como en imagen y desarrollo. Esto es bueno por un lado (desarrolla, y con acierto, un género que ya cuenta con seguidores), pero también un problema: *Wipeout* puso el listón demasiado alto, y por eso *N-Gen* no brilla en exceso. Si evitamos comparaciones, el juego no está mal. Pilotarás aviones (a ras del suelo, que nadie espere ver sólo cielo) en 14 circuitos de localizaciones reales. Hay un total de 37 jets, cada uno con sus propias características y que, además, aceptan modificaciones. Es decir, que si ganamos pasta, podemos añadir chuladas a nuestro avión. Hay cuatro categorías: *trainer*, *fighter*, *S-Fighter* y *X-Fighter*. Mientras los primeros son relativamente manejables (comparados con los que aparecen después), los hay aptos sólo para profesionales. Las armas te ayudarán en tu lucha por el primer puesto, pero es imposible alcanzarlo sólo con ellas: la destreza en la conducción es lo principal. **Cuanto más cerca vayas del suelo, mayor velocidad alcanzarás. Si te elevas demasiado por los cielos, tendrás muchas menos posibilidades de chocarte, pero irás demasiado lento. Es decir, ¡para ganar hay que arriesgar!** Este factor aporta muchísima emoción al juego, sobre todo en el modo de dos jugadores.

El apartado musical está bien: techno, que es lo que más va con el aire del juego (aviones, ambiente futurista, mucha velocidad...). Una mezcla que ya triunfó ¡y puede volver a hacerlo!

INFO
El equipo

Curly Monsters fue fundada en mayo de 1998 por un equipo de seis personas, todos ellos provenientes de la compañía Psygnosis, donde trabajaron juntos en el desarrollo de Wipeout. Andy, Chris, Lee, Linky, Neil y Nick decidieron formar su propia compañía con objeto de poder desarrollar su creatividad y no encontrarse con los impedimentos que hay dentro de una gran firma. Actualmente están buscando diseñadores y programadores para consola. Prometen buenos sueldos, así que, si éste es tu campo, toma nota: www.curlymonsters.com.

PC | **PS** | N64 | DC | E

N-Gen Racing

Carreras futuristas para avanzados y expertos.

7.990 pts. | Infogrames | 1-2 jug.

- Tarjeta de memoria, vibración

Gráficos 9 **Sonido** 8 **Jugabilidad** 7

☺ Muchos aviones, circuitos muy atractivos, apartado gráfico sensacional.

☹ Imposible evitar las comparaciones con *Wipeout*; ¡sale perdiendo por mucho!

***N-Gen* logra hacerse un hueco en un género, el de las carreras futuristas, que ya tiene líder.** 8

Texto: Elena Castellanos

Un Ave de Presa de los klingon se enfrenta a una nave de la federación.

Cuarteto: controlas a humanos, klingons, romulanos y borgs.

STAR TREK ARMADA

Mientras Star Wars se hace el lío con su título de estrategia 'Force Commander', Star Trek opta por una fórmula clásica y de probada eficacia: ¡es como 'Starcraft' en el espacio!

En el cuadrante Alpha ocurre lo inimaginable: los klingons, borgs y romulanos quieren ver hasta dónde puede llegar todo. La federación les paga con la misma moneda. ¡Se acabó la diplomacia, es hora de que los phasers impongan su ley!

Te encuentras justo en el medio de una batalla de todos contra todos, de manera que **irás pasando por las campañas de los cuatro bandos de *Star Trek:* los romulanos, los klingons, borgs y la federación.** Cada campaña se compone de cinco misiones de dificultad progresiva.

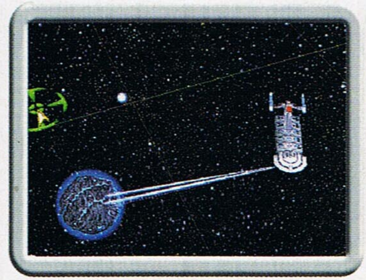
Antes de poder lanzarte a la batalla, necesitas una infraestructura adecuada. En tiempo real construyes estaciones espaciales, fábricas de naves y laboratorios de investigación. Conseguirás materia prima en las minas orbitales de dilithium, y con ella produces naves, estaciones militares e instalaciones de investigación. Con las nuevas tecnologías podrás equipar ciertas naves con armas especiales, que luego se activan manualmente con un click de ratón.

***Star Trek Armada* está muy bien, pero si la serie de televisión en la que se basa no te atrae, tienes en la actualidad ofertas más novedosas.** Los fans del género lo encontrarán algo simple, ya que apenas hay diferencias entre llevar a uno u otro bando, dejándose la variedad a la investigación de armas especiales. La I.A.tampoco se cuenta entre sus virtudes destacables. Por el contrario, si eres un fan de la serie con alma de estratega, ésta es una oferta que no puedes perderte. El universo de Picard y familia está perfectamente representado, con naves reconocibles y terminología familiar. La mecánica es sencilla de entender y de jugar, así que podrás lanzarte de cabeza a la acción sin pasar por un aburrido tutorial como el de *SW: Force Commander.*

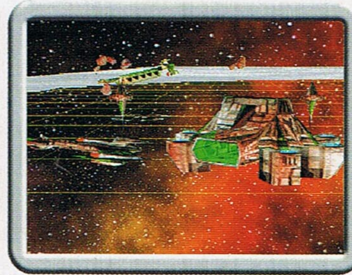
Pon los disruptores al máximo, ¡y no dejes que los borgs te asimilen!



Desde la estación espacial organizas la construcción de nuevos refuerzos para tu flota.



Las naves mineras extraen automáticamente el preciado dilithium...



... para transportarlo después a la estación espacial más próxima.



Con esta útil arma puedes desactivar los sistemas de radar del enemigo.

CONSEJOS

La última frontera

En el espacio no sólo merodean los enemigos. Tus naves también están amenazadas por agujeros negros y sombríos campos de niebla. Ten cuidado: una maniobra en falso ¡y tu flota pasará a formar parte del espacio estelar!



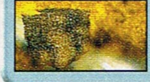
Niebla Metrion: Frena las naves y les quita energía de protección.



Niebla Mutara: Desactiva los escudos y los sensores de la nave.



Niebla Cerulean: El dispositivo de camuflaje se desactiva de inmediato.



Niebla Radiactiva: ¡Muy peligrosa! Mata las tropas que van en las naves.



PC | PS | N64 | DC | I

Star Trek Armada

Estrategia para principiantes y avanzados.

7.495 pts.	Activision/Proein	1-8 jug. (red)

Mín.: Pentium 266, 32 MB RAM, Win 95, 540 MB HD. *Rec.:* Pentium II 400, 64 MB RAM, Win 95, tarjeta 3D.

Gráficos 8 | Sonido 8 | Jugabilidad 7

Buenas voces y representación del universo *Star Trek.* Mecánica sencilla.

Inteligencia artificial mejorable. Poco original. Le falta profundidad.

No alcanza la velocidad de la luz, pero no hay que olvidar el bonus Picard... 8

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

TOMBI! 2™

¿Dónde está Taby? Ayuda a Tombi a rescatar a su querida amiga y, de paso, convierte en jamón a los cerdos endemoniados.

Para dejar a los cerdos KO, salta encima de ellos. Luego, cógelos y lánzalos lejos.

Los cerdos endemoniados han vuelto, y solamente el valiente Tombi puede pararles las pezuñas. Los muy canallas no sólo quieren imponer su ley, sino que además se han atrevido a secuestrar y hacer prisionera a Taby, su amiga de la infancia. Para rescatar a su colega y devolver la paz a la villa, Tombi deberá resolver una serie de puzzles, pelear con muchos puercos diabólicos y resolver complejos jeroglíficos.

***Tombi 2* sigue el mismo esquema que la primera parte; se sitúa a medio camino entre la aventura y las plataformas.** Es decir, muchos saltos, objetos para recoger y peleas contra los gorrinos de turno. Pero también tienes más de 130 pequeños jeroglíficos por resolver. Como en la primera parte, Tombi se mueve por caminos prefijados: una flecha te indicará en qué momentos puedes torcer o variar tu ruta. En este sentido, el juego está muy dirigido: los amigos que te encontrarás por el camino te indicarán en cada momento qué debes hacer para pasar a los siguientes niveles. Así pues, no te romperás la cabeza, como en algunos juegos de aventura. Por contra, tanta charlita te será por momentos un poco pesada; sobre todo, porque ya llevas contigo un *periódico* donde están indicados claramente tus objetivos.

Tombi 2 tiene una jugabilidad muy alta y unos gráficos muy dignos, que dan lugar a unos mundos en 3D coloridos y detallados, tipo dibujos animados. Los fans de la primera parte quedarán encantados, pero los que no disfrutaron con la primera, que se abstengan: aunque muy mejorado, es el mismo tipo de juego.


PC | PS | N64 | DC | I

Tombi 2

Aventura y plataformas para todos.

7.990 pts.	Whoopee Camp	1 jugador

• Tarjeta de memoria

Gráficos 9 | Sonido 7 | Jugabilidad 8

Gráficos y color estupendos, buena jugabilidad, largo y retador.

No añade nada que pueda enganchar a los que no les gustó la primera parte.

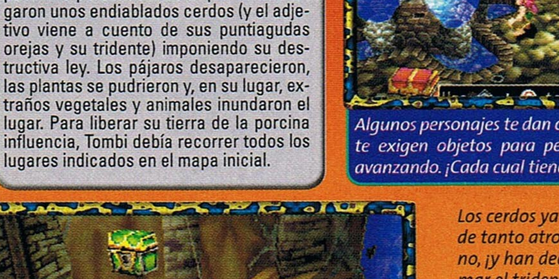
Una excelente mezcla de aventura y plataformas que promete muchas horas de diversión. 8

Texto: Elena Castellanos

Tombi hará todo lo que esté en su mano para salvar a su amiga Taby.



Algunos saltitos te resultarán desesperantes: de palanca en palanca y salto porque me toca, y si te caes al agua, ¡adiós, mundo!



INFO

Tombi

En el primer *Tombi*, todo empezaba en mitad del océano. En un archipiélago, formado por un gran islote en el norte y pequeñas islas en el sur, vivían durante siglos en paz y armonía un grupo de pacíficas personas. Hasta que un día llegaron unos endiablados cerdos (y el adjetivo viene a cuento de sus puntiagudas orejas y su tridente) imponiendo su destructiva ley. Los pájaros desaparecieron, las plantas se pudrieron y, en su lugar, extraños vegetales y animales inundaron el lugar. Para liberar su tierra de la porcina influencia, Tombi debía recorrer todos los lugares indicados en el mapa inicial.

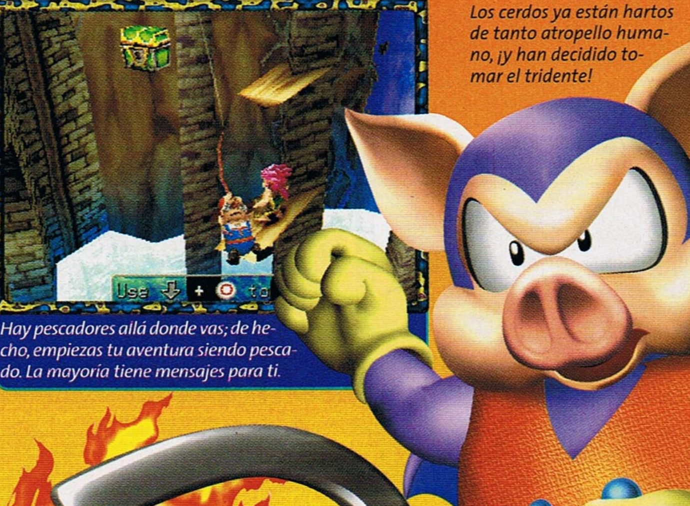


Algunos personajes te dan consejos, y otros te exigen objetos para permitirte seguir avanzando. ¡Cada cual tiene su precio!

Los cerdos ya están hartos de tanto atropello humano, ¡y han decidido tomar el tridente!



Andas siempre por un camino recto: las flechas te indican cuándo se te abren caminos laterales que también puedes tomar.



Hay pescadores allá donde vas; de hecho, empiezas tu aventura siendo pescado. La mayoría tiene mensajes para ti.

Tombi es un pariente lejano de Espinete; de ahí su parecido capilar.



Las charlas a veces te resultarán pesada. No te preocupes si no te enteras de todo, puedes leerlo luego en el diario de tu inventario.

DRAGON QUEST MONSTERS

La tropa de bichos locos: 215 criaturas habitan el mundo de Dragon Quest Monsters.

'Pokémon' ha conseguido crear un nuevo género. Y 'Dragon Quest Monsters' es uno de los primeros en seguir su estela...

¿Tienes ya todos los pokémon? Entonces, puede que *Dragon Quest Monsters* te interese. **Ni más ni menos que 215 monstruos esperan a que los atrapes para que los domestiques o los entrenes.** Te metes en el papel del joven Terry, cuya hermana ha sido raptada por unos malvados en el mundo de fantasía Taijyu. Por supuesto, el buen hermano Terry acude inmediatamente en su ayuda, en compañía del servicial y pequeño monstruo Watabo.

El reino donde llega el valiente muchacho se compone de un único árbol gigante con muchos accesos, cada uno de los cuales lleva a una zona distinta. En el mercado podrás adquirir prácticos objetos a cambio del dinero correspondiente, y en la biblioteca extraerás sabios consejos de los libros. **Bajo las raíces del árbol, podrás incluso emparejar a los monstruos capturados.** Al cruzar machos con hembras, se consiguen unos seres completamente nuevos, que podrás añadir a la lista de monstruos.

Para rescatar a tu hermanita, tendrás que salir victorioso de complicadas batallas, apresar muchos monstruos y ganar el torneo de la estrella. Las luchas ofrecen más variantes de movimientos que en *Pokémon*. Por un lado, se enfrentan hasta tres monstruos en cada bando a la vez. Y por otro, antes de cada ronda puedes determinar quién ataca a quién y qué ataque o qué extra utilizar. También se pueden usar hechizos o hacer que una criatura refuerce su defensa.

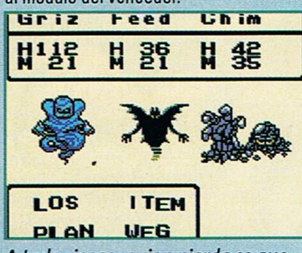
Dragon Quest Monsters es un juego de larga motivación, en el que el diseño de los monstruos no resulta tan uniforme como en el caso de los *Pokémon*. Si la fórmula funcionó con Pikachu y compañía, ¿por qué no probar con nuevos amigos?

consejos

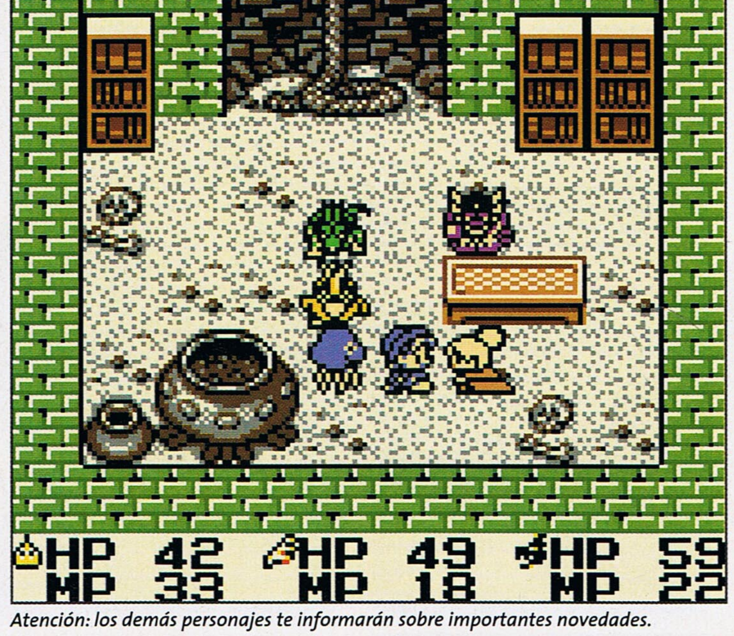
La lucha de monstruos

Al igual que con los pokémon, *Dragon Quest Monsters* también te permite jugar con un amigo a través del cable link. Pero aquí también hay una novedad en comparación con el anterior juego: la lucha por los monstruos.

Antes de un enfrentamiento, los dos contrincantes han de determinar qué monstruo van a entregar al vencedor en caso de perder la pelea. Si el perdedor no arranca el cable link inmediatamente, su monstruo se trasladará automáticamente al módulo del vencedor.



A todo riesgo: quien pierda se quedará con un monstruo menos.



Atención: los demás personajes te informarán sobre importantes novedades.



Hay hasta una oficina de correos, ¡para que te acuerdes de los amigos lejanos...!



Para salvar a tu hermana, primero tienes que participar en el torneo estrella.



Los teletransportadores (fondo, dcha.) te permitirán llegar hasta otras zonas.



PC | PS | N64 | **GBC** | I

Dragon Quest Monsters
Juego de rol para principiantes.

5.490 pts.	Enix/Eidos	1-2 jug.

- Compatible: cable link, Super Game Boy

Gráficos 8 | Sonido 8 | Jugabilidad 8

☺ 215 monstruos, posibilidad de domesticar y modo link, bonita presentación.

☹ Mundo superior poco auténtico, sólo son posibles nombres de cuatro letras.

Logrado desarrollo del concepto de juego *Pokémon*, aunque sin superar al original. **8**

Texto: Elena Castellanos



DELTA FORCE 2

Ponte en la piel de un boina verde con Novalogic. ¡Y que no te tiemble el pulso!

El mundo está lleno de terroristas y las cosas se están complicando. Los países que dominan el globo no pueden tolerar la situación y, para ello, disponen de la unidad mejor entrenada del planeta: ¡la Delta Force!

A través de una serie de misiones que se desarrollan por todo el mundo, deberás combatir contra los grupos terroristas más sangrientos y mejor armados del mundo. Y tendrás que luchar bajo las condiciones climáticas más adversas, como tormentas de nieve o grandes aguaceros, y en misiones nocturnas.

Para ello, contarás con un arsenal de armas real, que va desde una simple pistola hasta una ametralladora automática, pasando por un rifle de largo alcance de francotirador.

Pero no todo es pegar tiros: la estrategia juega un papel muy importante en *Delta Force 2*, ya que deberás acabar con tus enemigos sigilosamente.

Para los que prefiráis pasar directamente a la acción, sabed que tenéis más de una decena de misiones sueltas para descargar adrenalina. Pero si lo tuyo es el modo multijugador y tienes una red local o Internet, podrás disfrutarlo junto con otras 50 personas. Ya sabes: ¡si quieres la paz, prepárate para la guerra!

PC	PS	N64	DC	E

Delta Force 2
Estrategia para avanzados y expertos.

7.450 pts. | Novalogic | 1-50 jug. (red)

Mín.: Pentium II 350, 64 MB RAM, Win 95, 120 MB HD. *Rec.:* Pentium III, 64 MB RAM, Win 95, 500 MB HD, acel. 3D., Internet.

Gráficos 8 | Sonido 8 | Jugabilidad 8

¡Ponerse en la piel de un comando especial mola! Escenarios grandísimos.

Gráficos malos en ordenadores de baja potencia. Misiones repetitivas.

Segunda parte de un gran juego donde la estrategia cuenta algo más que las balas. ¡Genial! 8

Texto: Daniel Palomares

Aquí encontramos un comando desplegándose para la acción.

SCREENFUN ¡SORTEO!

Si en este principio de verano estas pasando calor y además te mola el Delta Force 2, en Screenfun te damos la oportunidad de ganar una de las diez gorras del juego para que te ayude a combatir el calor. SCREENFUN, ref.: Gorra DF2, apdo 14.124, 28080 Madrid.

INFO

Las Delta Forces

Las Delta Forces son unas unidades de élite al servicio de los Estados Unidos. Su misión es la de defender los intereses de este país, ya sea por verse atacado o amenazado por fuerzas de otros países, o por acciones antiterroristas. Entre sus objetivos también se encuentran los narcos de todo el mundo. Naturalmente, los Estados Unidos niegan la existencia de este comando especial, y ni siquiera nosotros nos atrevemos a dar fe de que las Delta Forces existan.

Agazapado entre la alta hierba se esconde un comando dispuesto a que el tren no llegue a su destino. Además de misiones sencillas, dispones también un modo campaña.

¡Sonríe, que te voy a hacer una foto! La muerte de un enemigo en Delta Force 2 es un paso más para la liberación de la Tierra.

En esta pantalla podrás crear el personaje que quieras y elegir su nacionalidad, para que el juego sea aún más real.

Al usar un rifle de francotirador como arma, podrás aprovecharte de su mira telescópica para abatir a los enemigos.

En Delta Force 2 se dan las más diversas condiciones climatológicas, ya sea niebla, lluvia, nieve o un intenso y agobiante calor.

Delta Force 2 se desarrolla en un modo totalmente tridimensional, lo que le hace un título muy apetecible para el deathmatch.

Además de la cámara en primera persona, en el juego dispondrás de un total de 6 cámaras para que no te pierdas ni un detalle de la acción.

Ecco the Dolphin
Defender of the Future

Ecco y Flipper (el delfín de la televisión) tienen mucho en común. Los dos son muy inteligentes y hacen buenas obras.

El mar es un mundo fascinante y misterioso, que ahora abre sus aguas de par en par para los usuarios de Dreamcast.

El entorno está muy bien representado, con sus pececillos, arrecifes y grutas. Hay mucho para explorar, y los escenarios son enormes.

Este truco lo aprendió Ecco de unos amigos que trabajaban en el delfinario.

Según National Geographic, *un delfín puede matar a un tiburón.*

¡Ale-hop! De vez en cuando debes salir a la superficie para tomar aire. ¡Los delfines tienen pulmones, no agallas!

Ecco tiene un sonar que utiliza para comunicarse con sus congéneres.

Todo transcurre en el mar, pero el argumento general es de ciencia ficción.

INFO
Los delfines

Aunque a simple vista no sea fácil distinguirlos, hay docenas de especies de delfín diferentes. Algunas son solitarias y difíciles de estudiar, pero muchas son curiosas y juguetonas, e incluso les gusta interactuar con los humanos. Ecco podría ser un bottlenose (tursiops truncatus). El alcance exacto de la inteligencia de los delfines aún es objeto de estudio, y se especula con que podrían tener un lenguaje muy elaborado.

Con *Ecco the Dolphin* hay que tener una cosa muy presente: no es una aventura 3D como las demás. El hecho de manejar un delfín hace que los puzzles sean un tanto inusuales. Un ejemplo es el de la caverna oscura: para poder cruzarla, necesitas que te acompañen unos pececillos luminosos. Y para contar con estos acompañantes, debes aprender primero la canción del pez. Para aprender la canción del pez, debes ayudar a un delfín a atrapar a una presa escurridiza... Todo esto es muy original, pero también lento y pesado. Puedes tirarte tus buenas horas persiguiendo al dichoso pez escurridizo, recordando dónde estaba la cueva oscura (muchas veces te metes en otra que no es) y buscando a los malditos peces luminosos. Hay veces que lo mejor es apagar la consola e intentarlo otro día, con mejor humor, a ver si hay más suerte.

Probablemente la culpa sea del entorno 3D: el poder moverte en todas direcciones hace que pierdas el rumbo fácilmente. **Todo lo que te rodea es muy bonito y realista, pero para tomar puntos de referencia es pésimo.** ¡Te pierdes con una facilidad pasmosa! Y lo que tienes que hacer cada vez para seguir avanzando después de cada puzzle no está muy claro, lo cual puede frustrar a más de uno. Ahora, ¿hay que pelear con los tiburones, explorar alguna gruta, ayudar a un delfín o ganar algún minijuego? La respuesta sólo la hallas probándolo todo hasta que haces lo que se supone que se esperaba de ti.

Los movimientos de Ecco están muy cuidados, y aunque el argumento es, contra todo pronóstico, de ciencia ficción, su vida social es muy similar a la que podría tener un delfín real. Juega con otros delfines, trabaja con ellos en equipo, pesca peces para alimentarse y se pega con los tiburones a golpes de morro. Es una pena que los fans de los delfines se las tengan que ver con un juego de desarrollo tan lento.



Texto: Gabriel Pérez-Ayala



Star Wars Episodio I: Jedi Power Battles

¿Siempre has querido ser un Jedi? Ahora tienes tu oportunidad de demostrar que La Fuerza está contigo en tu Playstation. ¡Darth Maul te espera!



Recuerdas al Consejo de los Jedis en *La Amenaza Fantasma*? No parecían gente de acción, ¿verdad? Sin embargo, con un sable láser en las manos, serían capaces de acabar con todo un ejército de la Federación Mercantil. ¡Y eso es lo que van a hacer en *Jedi Power Battles!*

Eliges a tu Jedi favorito y empiezas a repartir leña a lo largo de 10 niveles. Las combinaciones de botones se traducen en distintos ataques del sable de luz. Al pasar de nivel, aprendes nuevos combos y te haces más poderoso.

¡Y también puedes usar La Fuerza! Hay un golpe especial que gasta puntos de Fuerza, los cuales se recuperan regularmente (al igual que tu salud) recogiendo power ups. Con un botón bloqueas los rayos láser de los enemigos, y si tienes reflejos rápidos, se los mandas de vuelta.

Las animaciones de la esgrima Jedi y de las variadas muertes de los enemigos son estupendas. La calidad de los gráficos se ha sacrificado en favor de la capacidad de mostrar a muchos enemigos moviéndose a la vez por la pantalla, así que una cosa compensa a la otra. Lo de los pequeños errores de clipping es menos perdonable.

El sonido es lo mejor. La banda sonora está sacada directamente de *La Amenaza Fantasma*, y los silbidos de los lásers y el zumbido de los sables de luz son igualitos a los de la película.

El control es el punto más conflictivo: es muy impreciso. En los combates no es un problema serio gracias al botón de lock-on, pero en los saltos te hace fallar continuamente. Los gráficos borrosos (no ves hacia dónde estás mirando), los ángulos de cámara inapropiados (no ves hacia dónde tienes que saltar) y los errores de clipping (te caes a través del suelo) te lo ponen más difícil. Y es una pena, porque sin esos saltos tan frustrantes este juego habría merecido mejor nota. ¡Pero si eres un auténtico Jedi, los superarás!



Texto: Gabriel Pérez-Ayala

El Consejo Jedi

Plo Koon: *aunque de aspecto inquietante, este Kel Dor del planeta Dorin desciende de una larga dinastía Jedi. Es un poco más lento que sus compañeros, pero sus golpes son muy fuertes.*

Adi Gallia: *desde su nacimiento, estaba destinada para la alta diplomacia de Corellian. Conoce bien el funcionamiento político de la República y es una hábil espía. Es la más rápida de los cinco.*

Mace Windu: *diplomático y experto conocedor de los estilos de lucha Jedi. Su escudo de sable no sólo es uno de los mejores trucos Jedi iniciales, sino que, además, es chulo como ninguno.*

Qui-Gon Jinn: *un guerrero filósofo. Qui-Gon aún no ha sido nombrado miembro del Consejo Jedi, pero se le considera un Maestro Jedi venerable. Maneja el sable con mucha elegancia.*

Obi-Wan Kenobi: *el discípulo de Qui-Gon aún no tiene pleno control de La Fuerza, y su técnica es un poco primitiva en comparación con los otros maestros. Su juventud le hace rápido y ágil.*

Los combates son estupendos, pero cuando llega el momento de empezar a saltar, Jedi Power Battles muestra su peor cara.



¡Cuidado! Si saltas al otro coche volador, corres el peligro de que te derriben en el aire de un certero disparo. ¡Y perderás una vida!



Los droides son el enemigo más divertido de abatir. Los hay de muchos tipos, según su resistencia y armamento.



¿Te rodean los enemigos? Tal vez sea el momento de usar el truco Jedi onda de choque para quitártelos de encima.



Hazlo sencillo: pulsa el botón de lock-on para seleccionar a un enemigo y todos tus golpes irán dirigidos a él.

Slave Zero

¿Cuánto tiempo hacía que no salía un juego de robots gigantes? 'Slave Zero' recuerda a los del manga 'Evangelion', aunque la sensación de gigantismo podría estar más lograda.

El Slave Zero: lo último en tecnología de destrucción.

En todo shooter que se precie hay un movimiento muy importante: el paso lateral. El Slave Zero se ayuda con un par de reactores.

INFO

Robots gigantes

Aunque la inspiración más evidente de *Slave Zero* es *Evangelion*, con sus monstruosos robots biomecánicos (artículo en SCREENFUN 5/99), hay otros mangas de los que este juego parece haber sacado inspiración. *Gundam* podría ser uno de ellos, así como *Patlabor.* Este último ha sido editado en parte aquí, en formato tomo, de la mano de Planeta DeAgostini. Manga Vídeo sacó también las películas de animación, pero eran un poco tostón.

La idea de pilotar un robot gigante (mecha) armado hasta los dientes siempre es atractiva, y más si libras batallas en una ciudad, aplastando coches y destruyendo edificios a tu paso. El problema es que la deseable sensación de gigantismo se pierde un poco por el desmesurado tamaño de los edificios que te rodean. Y sólo te puedes cargar algunos edificios pequeños, algo comprensible desde un punto de vista de diseño de niveles, pero decepcionante en el apartado atmosférico. ¡Cuando eres un gigante de metal, lo que de verdad quieres es arrasar todo lo que se interponga en tu camino!

Dejando esto a un lado, *Slave Zero* es un shooter competente. Llevas tres armas a la vez, que van mejorando según recoges los power ups: láser, ametralladora y misiles. También puedes coger coches del suelo y arrojarlos a los mechas enemigos, aunque a efectos prácticos esto no sirve de mucho. Hay opción de jugar en tercera o en primera persona, aunque en tercera es más fácil orientarse.

Las misiones son repetitivas y lineales, hay demasiada sensación de avanzar sobre raíles y a la acción le falta variedad. Tal vez añadir un puñado armas exóticas habría ayudado, y echamos de menos más misiles volando por la pantalla. Los mejores momentos llegan en los combates con los jefes finales, que tienen un diseño impresionante, y que ofrecen un desafío a la altura de lo esperado en un combate de mechas.

Slave Zero está lejos de ser un gran juego, pero en general es un buen título para los aficionados al shoot'em up.

PC | PS | N64 | DC | I

Slave Zero

Shooter robótico para avanzados.

7.450 pts. | Infogrames | 1 jugador

Mín.: Pentium 233, 32 RAM, 120 HD, tarjeta aceleradora. *Rec.:* Pentium 266, 64 RAM, 225 HD.

Gráficos	Sonido	Jugabilidad
7	6	7

Buenos jefes finales. Diseño de los robots.

Poco rejugable. Lineal y repetitivo. Acción irregular. Edificios gigantes.

Un shooter entretenido, aunque mejorable, con el aliciente de tener un robot gigante por protagonista. 7

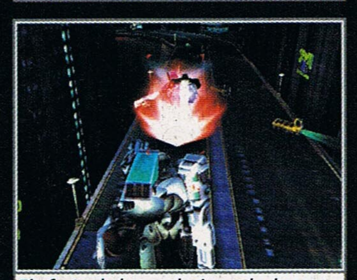
Texto: Gabriel Pérez-Ayala


Los combates con los jefes finales son lo mejor del juego. ¡Son dignos de una película de anime!

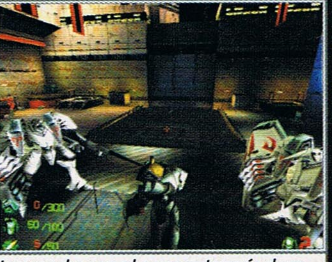
Si te comparas con el tren, sí que pareces grande.

Los combates con otros mechas son la salsa del juego.


¡Mechs voladores! Ojalá tuvieras alas acoplables, como el Mazinger... ¡Pero eso sería un show totalmente distinto!


El efecto de las explosiones le da mucha alegría visual a todo. ¡Entran ganas de destruir robots!


La peor de las situaciones: estás rodando y recibiendo impactos como un tonto. Por fortuna, las explosiones no llegan a tapar la acción y te dejan reaccionar.


Los mechs son el oponente más duro que te vas a encontrar. Tanques y helicópteros son más asequibles.



Test Drive 6

'Test Drive', una de las sagas de coches más famosas, llega a su sexta entrega: coches de lujo y carreras frenéticas en tu PSX.

¿Te molaría pilotar un Lotus? Para conseguir joyas así, tendrás que ganar muchas carreras.

Los gráficos no han sido mejorados. ¿Tal vez para la séptima edición en Playstation 2?

¡Menudo pedazo de carro! La última vez que vimos uno igual era una maqueta.

Te molaría pilotar uno de los mejores deportivos del mundo por las calles de París y pasearte por la Torre Eiffel a todo gas? Claro, te preguntarás, ¿y a quién no? *Test Drive 6* te permite cumplir tu sueño, pero a través de una pantalla y de un gamepad. Así que parémonos a analizar lo que tenemos. Que un juego llegue a su sexta entrega significa que cuenta con muchos seguidores que lo respaldan, pero también que tiene público asegurado y, por tanto, puede ser una simple continuación más sin mucho nuevo que ofrecer. Pues bien, ***Test Drive 6* ofrece emoción, como todos los de la saga, pero no trae grandes innovaciones.** El control se ha mejorado, pero aún sigue resultando impreciso. Se han añadido algunas nuevas pistas (correremos por ciudades como Roma, París, Londres o El Cairo) y también se ha mejorado el parque automovilístico, pero no hablamos de cambios muy significativos. Es muy de agradecer la división de los coches en cuatro categorías, para que te enfrentes siempre con vehículos que tengan una velocidad máxima similar a la tuya.

Las mejoras en la inteligencia artificial no quedan tan claras; en teoría, los vehículos reaccionan en función de lo que tú haces, pero en la práctica no notarás grandes diferencias con el anterior. **Han mejorado las persecuciones policiales: ahora son más numerosas y más difíciles de esquivar.** Por contra, los gráficos resultan muy normalitos, incluso de peor calidad que en anteriores entregas.

Test Drive 6 nos garantiza emoción a raudales: coches de lujo en escenarios de lujo (atento a tu paseo por la Torre Eiffel o la Plaza España de Roma), pero porque el propio planteamiento de la saga es emocionante. Por lo demás, nada nuevo bajo el sol. ¡A esperar la séptima!

PC	PS	N64	DC	I

Test Drive 6
Carreras de coches para todos.

7.990 pts.	Pitbull Syndicate	1-2 jug.

- Tarjeta de memoria, vibración

Gráficos	Sonido	Jugabilidad
6	7	6

☺ Correr por famosas ciudades, coches de marcas muy famosas, banda sonora.

☹ Control impreciso, gráficos vulgares, no ofrece innovaciones importantes.

Emoción asegurada, pero pocas mejoras. ¿Hasta cuándo seguirán explotando lo mismo? **6**

Texto: Elena Castellanos

Test Drive 6 se enfrenta a una dura competencia: Gran Turismo 2 y Need for Speed.

Carreras por categorías para que corras en igualdad de condiciones.

Reconocerás los monumentos más famosos de las capitales por las que circulas.

Tanto en el torneo como en carrera simple, competirás contra cinco coches más.



¡Qué pena! La versión de Playstation sólo acepta dos jugadores (PS).

Los dementes Cold Warriors pretenden prolongar el conflicto que ha reducido la Tierra a cenizas. ¡Les encanta la destrucción indiscriminada!

El mundo está devastado, ¡pero eso no impide que la guerra siga adelante!

BATTLETANX
GLOBAL ASSAULT

En *BattleTanx: Global Assault* se combate al estilo *Quake*, pero con tanques. Hay un montón de power ups para recoger: misiles teledirigidos, granadas, minas, teleportación, bombas nucleares... Es un surtido muy variado ¡y explosivo!

En las batallas te dan a elegir entre una selección de tanques, que es distinta según la versión del juego y la facción que hayas elegido. **Cada vehículo tiene sus propias estadísticas de armadura, velocidad, e incluso habilidades especiales.** Unos son fáciles de pilotar y versátiles, mientras que otros están más especializados y exigen mayor pericia para sacarles partido. Por ejemplo, el Hovertank es inmune a las minas y se puede deslizar lateralmente; el Bulldog dispara con un efecto de mortero indirecto, el Rhino es más resistente por la parte frontal, etcétera...

La versión de Nintendo 64 tiene a su favor la divertida posibilidad de cuatro jugadores, y un modo de juego adicional llamado *convoy* (que se juega en equipos de dos). La desventaja es que el control es muy sensible y todo se mueve demasiado rápido; ¡no parece que estés conduciendo un tanque! En contrapartida, la versión de Playstation tiene algunos mapas extras y un control más ajustado a lo que uno espera de un vehículo de oruga (con especial mención a la configuración de pad *La Zona,* que aprovecha ambas palancas del Dual Shock). Ambas versiones tienen el modo campaña a dos jugadores, ¡para que no estés solo ante el peligro!

Cada jugador puede decidir entre dos posiciones de cámara; una de ellas es casi como jugar en primera persona (N64).

A pantalla completa, los gráficos muestran buenos detalles. ¿Te has fijado en esa torre? ¡Estamos en París! (N64)

Misil guiado: la cámara lo sigue de cerca mientras lo diriges con el stick (N64)

Las armas especiales les dan más colorido a la destrucción masiva (PS).

Cada facción tiene su propia selección de tanques y power ups iniciales (PS).

PC | **PS** | **N64** | DC | E/I

Battletanx: Global Assault
Shooter acorazado para avanzados.

7.990/9.990	3DO/Virgin	1-2/1-4 jug.

• Vibración, tarjeta de memoria.

Gráficos 7 | Sonido 6 | Jugabilidad 7

Buenas explosiones. Multijugador variado. Los power ups y los tanques.

Jugar solo no es tan divertido. Los trenes indestructibles.

Una divertida batalla de tanques, con una buena selección de armas y power ups. 7

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

Radical Bikers

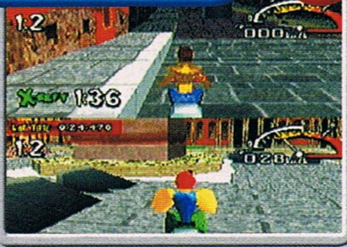


¡Has pillado un power kick! Ahora podrás ir mucho más rápido: tu motocicleta parecerá una nave espacial y la pizza llegará calentita. ¡Esta vez cae propina!

Los choques frontales son lo menos recomendable: perderás muchísimo tiempo.


Los autobuses no son precisamente los mejores amigos de un repartidor. ¡Témelos!


La ciudad está llena de atajos; conocerlos te dará mucha ventaja para llegar a tiempo.


En el modo de dos jugadores, deberás ser el pizzero más rápido de la ciudad.


Se cuelan entre autobuses y saltan por los aires ¡Sus motocicletas son más veloces que el rayo!

Con champiñones y extra de queso y rapidito, por favor. ¡Eso está hecho! Los repartidores de *Radical Bikers* saben que llegar tarde significa pizzas frías y clientes insatisfechos, así que salen a la carretera a todo gas.
Partiendo de la recreativa del mismo nombre, *Radical Bikers* llega a Playstation rivalizando con *Crazy Taxi*: carreras a toda velocidad en moto por famosas ciudades de todo el mundo. El ritmo es frenético: si te chocas, pierdes tiempo, pero tu carrera sigue exactamente igual. Tienes repartidas también por la ciudad cajas de power ups que te harán ir más deprisa o conseguir más tiempo. Si llegas a tu hora al primer destino, tu tiempo se renueva y podrás seguir haciendo el cabra por toda la ciudad hasta que repartas la pizza, ganes dinerito y pases al siguiente nivel. El juego reproduce perfectamente el ansia de la recreativa original: corres por las ciudades más famosas del mundo, la música es cañera y ayuda a meter en ambiente y, además, tiene un emocionante modo de dos jugadores, donde rivalizas con un amigo. Las limitaciones de la consola en cuanto a gráficos no le permiten llegar al nivel de *Crazy Taxi*, pero como primer empleo no está nada mal.



PC | **PS** | N64 | DC | E

Radical Bikers
Carreras frenéticas para todos

7.490 pts.	Infogrames	1-2 jugador

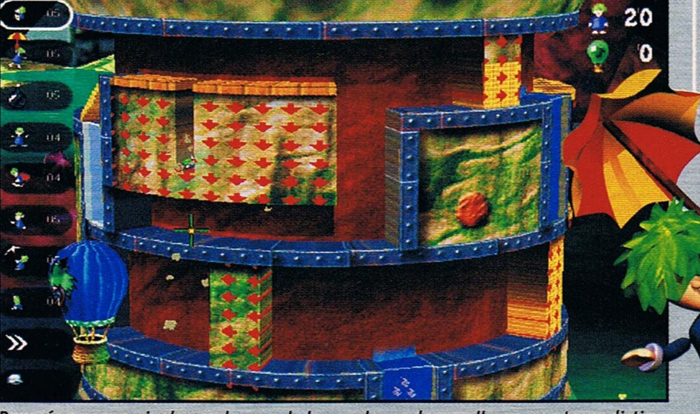
- Tarjeta de memoria, vibración

Gráficos 8 **Sonido** 9 **Jugabilidad** 8

☺ Alta jugabilidad, mucha emoción, tono humorístico, conversión de recreativa.
☹ Muy repetitivo, no resiste la comparación con *Crazy Taxi*.

La emocionante recreativa ¡en tu Playstation! Móntate en tu moto y no pares un segundo. **8**

Lemmings Revolution


Pasarás por 100 niveles, cada uno de los cuales se desarrolla en una torre distinta. Para poder acceder al siguiente nivel, deberás liberar suficientes lemmings.


¡Qué pelos llevan estos lemmings! Una tarde en la peluquería no les vendría nada mal.


¡Qué raritos! Los lemmings ángeles pueden andar sobre el agua sin hundirse...


... pero los lemmings de lava, que no se queman, odian el agua. ¡Cada uno de su padre!


Los lemmings liberados se elevan con globos a un sitio seguro.

Los lemmings paragüero cae sin peligro al suelo.

Se conservan muy jóvenes, pero los lemmings tienen ya diez años a sus espaldas: el primer juego de estos bichitos kamikazes que corren como locos apareció en el año 1990 para el ordenador Amiga. En la nueva versión de PC, estos animalitos de pelos verdes ya no alborotan sobre áreas 2D. **En *Lemmings Revolution* buscan salida en una torre 3D giratoria.** Cada una de las más de 100 torres donde están encerrados se encuentra repleta de trampas, monstruos y malvadas bifurcaciones. Como buen pastor deberás decidir haciendo click con el ratón, qué acciones quieres que tus lemmings ejecuten. Algunos construyen escaleras, otros excavan bajo la tierra o descienden al suelo en paracaídas. Cuanto hayas liberado a un numero determinado de hombrecillos, habrás pasado de nivel y te espera la siguiente torre. La base del juego es la misma que en las anteriores entregas: los bichillos quieren suicidarse y tú te volverás loco para que no consigan su objetivo, ¡que la vida es muy bonita! El problema es que esta vez han incrementado demasiado la dificultad, y los principiantes se sentirán frustrados.

PC | PS | N64 | DC | I



Lemmings Revolution
Juego de pensar para expertos.

7.495 pts.	Take 2/Proein	1 jugador

- *Mín.:* Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 4 MB HD, tarjeta 3D. *Rec.:* Pentium II 400, 64 MB RAM, Win 95, 325 MB HD.

Gráficos 7 **Sonido** 7 **Jugabilidad** 8

☺ Diseño de niveles innovador, ocho nuevas habilidades de lemmings.
☹ Se complica mucho en niveles altos, control algo duro.

Una nueva aventura de un clásico, demasiado difícil para los principiantes.



Textos: Elena Castellanos

Dukes of Hazzard

Al pasar por las cajas obtienes power ups, que seleccionas en la parte de arriba.



Golpea al coche de los atracadores para detenerlo; ¡ayúdate disparándole flechas!



No te conviene chocar demasiado. Si sufres muchos daños, la misión fracasará.



Los protagonistas son los hermanos Luke y Bo, dos paletos que traen loco al estúpido sheriff local. Conducen el General Lee, el coche emblemático de la serie.

Este título está basado en una serie norteamericana de tv de gran éxito en los años 70. ¡Y por lo visto en el E3 a los americanos les volvió locos! El juego consiste en recorrer las larguísimas carreteras del sur de Estados Unidos (se nota que es un país grande) cumpliendo las misiones propuestas, que van desde escapar de un coche de policía a dar alcance a unos maleantes. **El concepto es parecido al de *Driver*, pero en cutre.**

Vamos a correr un discreto velo sobre la monotonía de los escenarios, los gráficos sucios y la risible física de conducción. Al fin y al cabo, la idea es impregnarse de un ambientillo rancio de teleserie pasada de moda y pasar un buen rato con unos cuantos saltos y colisiones absurdas. Dejados los complejos técnicos a un lado, uno no puede sino admirar la buena sensación de velocidad, la estupenda música y los comentarios personalizados que acompañan a cada misión. Lástima que estén en inglés, porque a veces te dan información importante (del tipo: "Gira aquí a la izquierda" al llegar a una bifurcación). No es que sea un gran título, pero puede resultar divertido para ocupar un par de tardes o variar un poco con respecto a los juegos de coches al uso.



¡Yeeee-haaw! Los saltos y las acrobacias están a la orden del día con el General Lee.



El tío Jesse y jefe Hoggs amenizan los vídeos intermedios.



PC | **PS** | N64 | DC | I

Dukes of Hazzard
Velocidad casposa para principiantes.

4.995 pts.	Ubi Soft	1-2 jug.

- Tarjeta de memoria

Gráficos 6 | Sonido 8 | Jugabilidad 6

Buena velocidad. Saltos molones. Comentarios apropiados. Música variada.

Comentarios en inglés. Física de conducción poco elaborada.

Como adaptación de una serie televisiva no está mal, aunque tampoco esperes demasiado. 6

Victory Boxing Challenger



Repasemos nuestra técnica: hay que alternar continuamente un golpe arriba...



... con otro abajo. ¡Simple! No le tumbarás, pero ganarás a los puntos.



Si alguien te contraataca, empieza a lanzarle sólo golpes arriba hasta recuperarte.



Una de las maniobras defensivas es desviar el golpe que lanza el rival para dejarle abierto y luego colarle un contragolpe. ¡Como si fuera kárate en vez de boxeo!

Este juego tiene un grave problema de inteligencia artificial. Simplemente haz esto: alterna un puñetazo rápido arriba (△) con otro rápido abajo (⊗). Lo tendrás tan preocupado defendiéndose que casi ni te atacará. Si lo hace y te llevas un golpe serio, ¡tranquilo!, deja de alternar y pasa a lanzar un único golpe rápido continuamente a la cara. El oponente se limitará a defenderse hasta que te dé tiempo a recuperarte (¡la salud sube muy deprisa!). Cuando estés seguro, vuelve a alternar golpes arriba y abajo. Resultado: victoria por puntos. ¡Esta aburrida estrategia no falla nunca!

Sólo por este fallo, el juego ya merece un suspenso: **¿de qué valen todos los golpes especiales y las defensas si puedes ganarle a cualquiera sólo atacando y con dos puñetazos básicos?** Encima, apenas hay sensación de conectar golpes, la opción de diseñar tu propio boxeador es una tomadura de pelo y la modalidad de *prueba principal* es primitiva hasta decir basta. Horrible el detalle de la chica en bañador que anuncia el próximo asalto, inmóvil como una estatua, y el de los inoportunos y cargantes comentarios del entrenador.

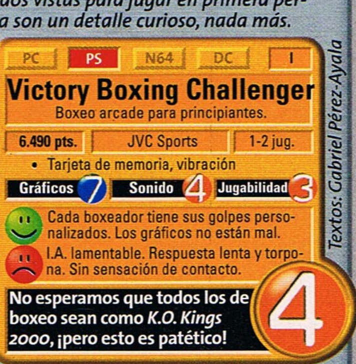
¡Tira la toalla y vámonos a casa!



¡Mueve esas piernas! ¡Olvídate de las costillas, dale en la cara! ¡Puedes tumbarle en este asalto! Si quieres calzarte los guantes y subir al ring, hay 5 juegos a sortear para los que escriban una postal o carta a: SCREENFUN ref.: V. Boxing, apdo. de Correos 14.116, 28080 Madrid.



Las dos vistas para jugar en primera persona son un detalle curioso, nada más.



PC | **PS** | N64 | DC | I

Victory Boxing Challenger
Boxeo arcade para principiantes.

6.490 pts.	JVC Sports	1-2 jug.

- Tarjeta de memoria, vibración

Gráficos 7 | Sonido 4 | Jugabilidad 3

Cada boxeador tiene sus golpes personalizados. Los gráficos no están mal.

I.A. lamentable. Respuesta lenta y torpona. Sin sensación de contacto.

No esperamos que todos los de boxeo sean como *K.O. Kings 2000*, ¡pero esto es patético! 4

Textos: Gabriel Pérez-Ayala



Jagdverband 44 se ambienta en la II Guerra Mundial, la contienda más terrible del siglo XX. ¡Haz que los aliados vuelvan a ganar en tu PC!

Hammer Technologies nos presenta su último simulador de aviones. El menú es muy sencillo: te unes al bando aliado o a los terribles nazis y puedes entrar de inmediato en la acción eligiendo una misión (bombardear una ciudad, luchar contra un caza, aterrizar o iniciar una campaña en la que se te van planteando diferentes retos...). Te costará hacerte con el control, los gráficos son vulgares y hay varios fallos en el diseño. Si eres un fan de las simulaciones aéreas, ni te acerques, pero si sólo quieres un acercamiento a este tipo de juegos, *Jagdverband 44*, sin ser una maravilla, es muy económico.



PC | PS | N64 | DC | I

Jagdverband 44

Simulador de aviones para todos.

2..995 pts. | Hammer Technologies | 1 jugador

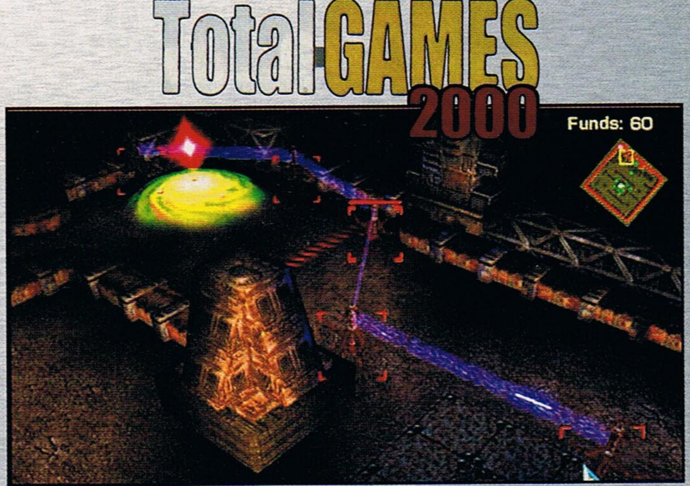
- *Mín.:* Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, Win 9.x, tarjeta aceleradora 3D *Rec.:* Pentium II, 32 MB RAM, Win 98.

Gráficos 5 | Sonido 6 | Jugabilidad 5

El precio, editor de misiones, basada en un momento histórico.

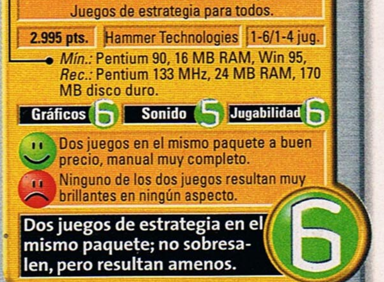
Gráficos vulgares, reacción lenta, fallos de diseño, no hay tutorial.

Un simulador de combate aéreo de la II Guerra Mundial vulgar y corriente. 5



En RoboRumble, los dos fabricantes de armas más potentes del mundo compiten para demostrar cuál de ellos tiene el armamento más útil contra los extraterrestres.

Total Games 2000 incluye dos juegos de estrategia en tiempo real. En *Earth 2140* (por cierto está a punto ya de salir *Earth 2150*), la Tierra está dividida en dos áreas: United Civilized States y la Dinastía Eurasia. La devastación en años pasados ha sido tan grande que los ciudadanos viven en ciudades subterráneas, dispuestos a entrar en una guerra final en la que sólo puede quedar un bando. En *RoboRumble* también deberás ser un buen estratega, pero esta vez para mostrar la supremacía de tus armas en la lucha contra los extraterrestres. Ambos juegos nos permiten jugar en red con hasta 6 y 4 jugadores respectivamente.



PC | PS | N64 | DC | E

Total Games 2000

Juegos de estrategia para todos.

2.995 pts. | Hammer Technologies | 1-6/1-4 jug.

- *Mín.:* Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, *Rec.:* Pentium 133 MHz, 24 MB RAM, 170 MB disco duro.

Gráficos 6 | Sonido 5 | Jugabilidad 6

Dos juegos en el mismo paquete a buen precio, manual muy completo.

Ninguno de los dos juegos resultan muy brillantes en ningún aspecto.

Dos juegos de estrategia en el mismo paquete; no sobresalen, pero resultan amenos. 6





¡Qué bonito, un arco iris! Aparece cuando acumulas grandes extensiones de agua . Mientras lo conserves en pantalla, los bonus de puntos se multiplican.

Unas piezas tridimensionales caen del cielo al tablero de juego, y tienes que colocarlas al estilo *Tetris*. Pronto empiezan a caer piezas de agua. El objetivo es evitar que el líquido se salga del tablero, para lo cual debes hacer muros con las piezas. Luego caen otras especiales (como bolas de fuego que evaporan el agua), hielo que la congela y piezas para bajar los muros y conectar pozos. También cae lluvia (pequeñas gotas aleatorias que se saldrán por los bordes si no lo evitas), y un exceso de muros se castiga con terremotos que te desmontan el tinglado. ¡Difícil, pero también divertido y desafiante!



PS | PS | N64 | DC | I

Wetrix+

Puzzle acuático para avanzados.

8.490 pts. | Zed Two/Proein | 1-2 jug.

- Tarjeta de memoria.

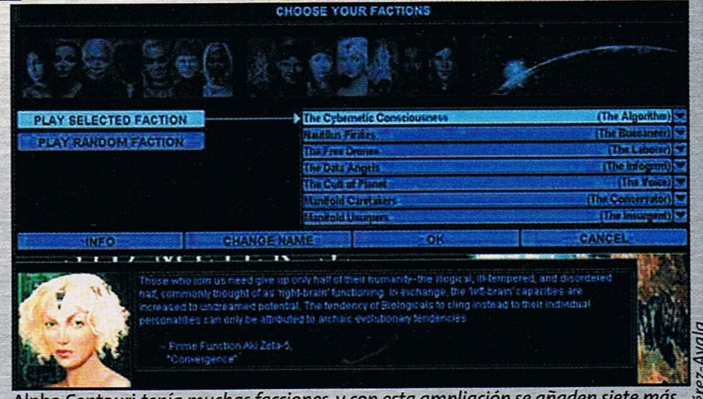
Gráficos 5 | Sonido 5 | Jugabilidad 7

El comportamiento realista del agua. Concepto de juego original.

Los terremotos son una faena. Multijugador escaso. Bastante difícil.

No es *ChuChu Rocket*, pero es un puzzle divertido, original y algo más difícil de lo habitual. 7





Alpha Centauri tenía muchas facciones, y con esta ampliación se añaden siete más (dos de ellas alienígenas). ¿Todavía quieres más? ¡Puedes crearte las tuyas propias!

Los alienígenas han llegado a Planeta! Nuevas tecnologías, vida salvaje y unidades irrumpen en escena. Pese a ello, los colonos humanos están tranquilos: los aliens no son hostiles, ¡están muy ocupados matándose entre ellos! La diplomacia es ahora muy delicada: si entras en tratos con una facción alienígena, la otra te odiará para siempre. Este disco de datos aporta sabrosos añadidos (facciones, tecnologías, unidades...) y mejoras al juego original, así como un editor de facciones. El clásico de Sid Meier *Alfa Centauri* se hace un poco más rico y complejo, aunque sólo los expertos del juego disfrutarán con las novedades.



PC | PS | N64 | DC | I

Sid Meier's Alien Crossfire

Disco de datos para *Sid Meier's Alpha Centauri.*

3.990 pts. | Firaxis Games/E. Arts | 1-7 jug. (red)

- *Mín.:* Sid Meier's Alpha Centauri, Pentium 133 MHz, 16 RAM, 100 HD. *Rec.:* Pentium 200 MHz, 32 RAM, 410 HD.

Gráficos 6 | Sonido 7 | Jugabilidad 10

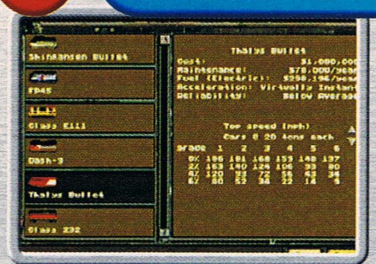
Sid Meier's Alpha Centauri ya era un juego magnífico, así que imagínate ahora.

Sólo los jugadores expertos lo apreciarán. Podría traer más novedades.

¡Un estupendo disco de datos! Si *Alpha Centauri* es tu pasión, no puedes perdértelo. 8

Textos: Elena Castellanos y Gabriel Pérez-Ayala.

Railroad Tycoon II



Desde esta pantalla podrás comprar el modelo de locomotora que más te convenga.



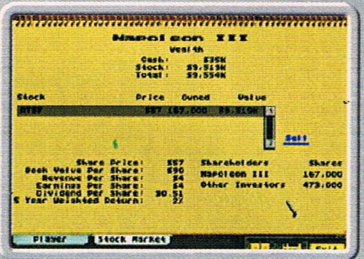
Este imperio ferroviario se extiende por todo el continente. ¡Las cosas van bien!



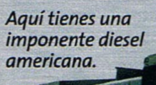
Los accionistas de tu compañía juzgarán tu actuación y te pagarán en consecuencia.



Una impresionante diesel-eléctrica americana arrastra una composición de tolvas cargadas de carbón con destino a una planta eléctrica situada en Lodz (Polonia).



En el mercado de valores podrás comprar y vender títulos de tu compañía y de las otras.



Aquí tienes una imponente diesel americana.

Tras su paso por el PC, *Railroad Tycoon II* se decide a intentar conquistar el vacío de juegos de estrategia que hay en Playstation. En su versión para PC, el juego es muy completo y muy atractivo visualmente. De hecho, es uno de los mejores de su género, pero para Playstation la cosa cambia como de la noche a la mañana.

Los argumentos de *Railroad Tycoon II* son unos gráficos que dan ganas de llorar, y una simulación de la parte empresarial bastante pobre.

Se puede entender que una Playstation no es un PC y que no puede desplegar toda la calidad visual de éste, pero hemos visto muy buenos juegos con unos gráficos estupendos y no se puede entender cómo no han hecho lo mismo con este juego.

En resumen, el destino de este juego no es otro que el de acabar en vía muerta. Y, por lo tanto, guardemos un minuto de silencio por el *Railroad Tycoon II* (porque éste será el único tiempo que no malgastaremos ocupándonos de él) y dediquemos nuestro tiempo a contemplar el crecimiento de los ficus enanos de Madagascar, que seguro que nos divierte mucho más.



PC | PS | N64 | DC | E

Railroad Tycoon II
Estrategia ferroviaria para avanzados.

8.490 pts. | Take 2 | 1 jugador

- Tarjeta de memoria

Gráficos 4 | Sonido 4 | Jugabilidad 6

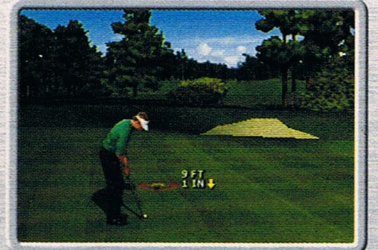
Los que adoren los trenes y la Playstation, por fin tienen el juego que esperaban.

Es cutre hasta la médula. No hay comparación posible con el de PC.

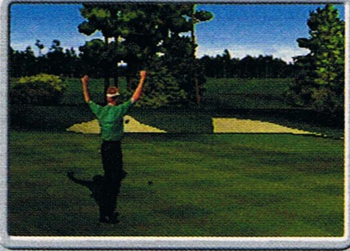
Lamentable adaptación a PSX de un excelente juego de PC. Ni para fanáticos del tren.



Tiger Woods PGA Tour 2000



¡Uy, qué cerquita! Pero no te confíes, elige el palo correcto, ajusta la fuerza de tu golpe y...



... al hoyo. Ahora ya puedes celebrarlo y, de paso, ¿qué tal si te invitas a algo?



El zoom con 5 posiciones distintas te permitirá ver todo el green o acercarte al jugador.

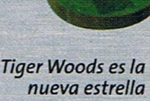


El golf es un deporte elitista, con muy pocos adeptos. Si te quieres iniciar y conocer sus reglas, un juego como Tiger Woods puede ser una buena forma.



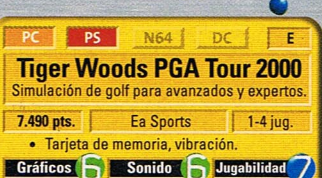
En torneo, elige a tu favorito y la máquina se encargará de procurarte tres rivales.





Tiger Woods es la nueva estrella norteamericana del golf.

El hecho de que uno de los mas importantes ídolos del mundo del golf le preste su nombre, no hace necesariamente de *Tiger Woods PGA Tour 2000* un gran título. El torneo se disputa en el Poppy Hills Golf Course, y se divide en dos: *solo* y *tour*. En el modo *solo* puedes jugar por golpes con hasta tres jugadores más, o involucrarte en un torneo contra las estrellas de la máquina. **El *tour* profesional requiere demasiado tiempo: juegas cinco torneos a cuatro vueltas, así que si lo que quieres es un primer acercamiento, olvídate.** Además de todo, hay un práctico modo de entrenamiento en el que eliges el hoyo que quieres practicar. También hay modalidades para jugar por parejas. La consola permite dar al juego cierto dinamismo que no se consigue en PC; por contra, se sacrifican detalles técnicos y de simulación, y hay numerosos fallos gráficos, sobre todo cuando a tu jugador se le va la pelota del green. El sonido ambiente no está muy logrado: los vítores, abucheos y respectivos píos de los pájaros resultan repetitivos, no recrean el ambiente y, a veces, hasta molestan. Como iniciación en el golf puede valer, pero desde luego no destaca.



PC | PS | N64 | DC | E

Tiger Woods PGA Tour 2000
Simulación de golf para avanzados y expertos.

7.490 pts. | Ea Sports | 1-4 jug.

- Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 6 | Sonido 6 | Jugabilidad 7

Dinamismo, uso del mando creativo, modo de entrenamiento.

Gráficos regulares, sonidos poco logrados, deporte con pocos adeptos.

Un juego de golf bastante arcade dentro de lo que se puede, ¡sobre todo para golfistas!



Textos: D. Palomares, E. Castellanos

PC | PS | N64 | DC | I

Revenant

Rol de acción para avanzados y expertos.

7.495 pts. Cinematix/Proein 1-8 jug. (red)

Te resucitan en taparrabos. Conveniente.

Revenant se sabe al dedillo la fórmula mágica: vista isométrica, evolución por experiencia y montones de hechizos, armas, armaduras y monstruos. Las misiones opcionales a la historia principal y los abundantes personajes no jugadores con los que tratar hacen que la historia no sea lineal. Tu personaje puede distribuir sus habilidades entre la magia y el combate. La magia es muy chula, pero el combate cuerpo a cuerpo se lleva la palma. Tienes varios tipos de maniobras ofensivas, así que no te limitas a hacer clicks con el ratón. Nos quejamos de la complicada interfaz, la brevedad de la aventura (acaba de forma abrupta) y la falta de un modo cooperativo en red.





Gráficos 8 Sonido 8 Jugabilidad 8



Abundancia de monstruos, armas y armaduras. Sistema de combate.



Historia desaprovechada. No hay juego cooperativo. Poco rejugable y breve.

Un buen juego de rol de acción, que se acaba antes de desarrollar todo su potencial.



PC | PS | N64 | GBC | E



Spirou

Juego de plataformas tipo cómic para todos.

5.490 pts. Ubisoft 1 jugador



Spirou es el mejor usando el martillo.

Spirou, el famoso héroe de cómic, se mete en tu Game Boy para vivir una auténtica aventura. Deberá solucionar el caos armado por la malvada Cianura, que ha dado vida a todos los aparatos eléctricos (televisores, consolas, tostadoras, despertadores...). Para ello, deberá enfrentarse a todo lo que se mueve, mientras cumple una misión que le indican al principio de cada mundo. Los niveles están dispuestos como capítulos de cómic; de hecho, tu héroe se desplaza por viñetas, con lo cual se consigue dar totalmente el efecto de dar vida al tebeo. ¡Tú creas la acción de cada viñeta! *Spirou* resulta, además de muy jugable, original y divertido. ¡Dirige tu propia aventura!



Gráficos 8 Sonido 8 Jugabilidad 9



Te desplazas por viñetas. Original muy jugable, niveles muy coloridos.



Se echa en falta algún tipo de arma más para que las luchas tengan más variedad.

Está difícil ser original, pero no imposible. ¡Y en *Spirou* lo logran dando vida al tebeo!



PC | PS | N64 | DC | E



Roadsters

Juego de carreras para todos.

7.490 pts. Titus 1-2 jugadores

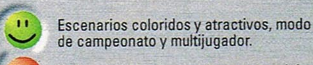


Un juego de carreras más para la colección.

Roadsters te mete a fondo en un reñido trofeo de coches contra 7 competidores más. Empiezas en la división más baja (la C) con dinero suficiente para comprar tu primer coche. Tus victorias te irán abriendo circuitos (puedes elegir el clima entre seco y húmedo) y la posibilidad de conducir nuevos coches que podrás comprar (tipo Alfa Romeo, Fiat *Barcheta* o Toyota). Sin aportar especiales novedades, *Roadsters* consigue divertir, especialmente en la modalidad de *Trofeo* (también puedes jugar una carrera rápida) y en el multiplayer. Si te gustan mucho los juegos de carreras puedes añadirlo a tu colección, pero si sólo te interesa tener uno, *Gran Turismo* o *Need for Speed* ofrecen mucho más.



Gráficos 7 Sonido 7 Jugabilidad 7



Escenarios coloridos y atractivos, modo de campeonato y multijugador.

Ya hay muchos juegos de carreras del mismo estilo y muy superiores.

Un juego de carreras más, con escenarios atractivos y coches tipo roadsters.



PC | PS | N64 | DC | I

Shadow Watch

Estrategia por turnos para avanzados y expertos.

6.990 pts. Red Storm 1 jugador

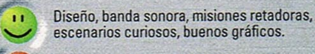


Un grupo de élite contra terroristas.

Lo primero que llama la atención en *Shadow Watch* es el diseño de sus personajes como héroes de novela. En este juego de estrategia por turnos, lideras un grupo de agentes especiales en una serie de misiones de rescate, defensa, supervivencia y lucha antiterrorista. Las misiones de *Shadow Watch* tienen lugar en 18 localizaciones diferentes; no pasarás a una nueva misión hasta haber completado la anterior. Por eso, te interesa aprovechar los entrenamientos intermedios. *Shadow Watch* convence por su estética (tanto de escenarios como personajes), su bastante desarrollada jugabilidad (menos complicada al ser por turnos) y su banda sonora acompañada de buenos efectos sonoros.



Gráficos 8 Sonido 8 Jugabilidad 7



Diseño, banda sonora, misiones retadoras, escenarios curiosos, buenos gráficos.

Algunas misiones resultan tediosas y poco dinámicas por el sistema de turnos.

Un juego de estrategia por turnos con una estética novelesca muy convincente.

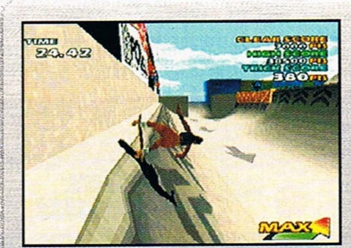


PC | PS | N64 | DC | I

Street Skater 2

Simulación de skateboard para todos.

5.990 pts. Electronic Arts 1-4 jugadores

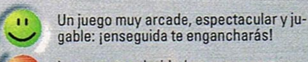


Street Skater 2 *es un juego muy arcade.*

Tony Hawk parecía no tener rival, pero ahora le ha salido uno, ¡y muy gordo! Montado en tu monopatín, vas recorriendo circuitos contrarreloj a la vez que haces todo tipo de cabriolas para conseguir puntos suficientes y pasar a la siguiente fase. Lo estupendo de *Street Skater 2* es su jugabilidad: nada más empezar a jugar, conseguirás hacer acrobacias espectaculares (no será tan desesperante que te salga un truco, como en otros juegos), con lo cual enseguida se te despertará el gusanillo e intentarás nuevos trucos. La música, a elegir, es una pasada (Ministry, Deftones, Static-X...), y los gráficos no están nada mal. *Street Skater 2* consigue acercar el skateboard a todos los playmaniacos.



Gráficos 7 Sonido 9 Jugabilidad 8



Un juego muy arcade, espectacular y jugable: ¡enseguida te engancharás!

La espectacularidad se paga: en ocasiones es poco realista.

***Street Skater 2* patina muy fuerte, y puede arrebatarle el trono de las cabriolas a *Tony Hawk*.**



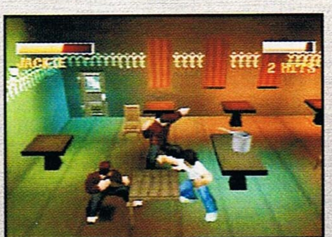
PS | PS | N64 | DC | I



Jackie Chan

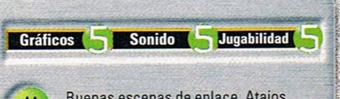
Beat'em up para principiantes y avanzados.

4.490 pts. Sony 1 jugador

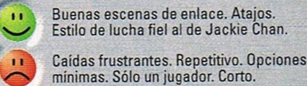


Una pelea en el bar, ¡todo un clásico!

La idea de combinar beat'em up y plataformas no es mala; lo que falla es la puesta en práctica. Los enemigos son demasiado parecidos entre sí, y la manera de liquidarlos es muy repetitiva: te basta con usar siempre el mismo golpe para salir bien librado. Los errores al saltar se penalizan duramente, mandándote muy atrás para que lo repitas todo. El pesado tiempo de carga que acompaña a cada muerte incrementa el castigo. Nos gustó lo de usar armas alternativas del escenario (escobas, cacerolas...) y poder avanzar por distintos caminos. Los comentarios de Jackie son graciosos, pero se repiten demasiado. Es corto: sólo las caídas al vacío impiden que te lo acabes pronto.



Gráficos 5 Sonido 5 Jugabilidad 5



Buenas escenas de enlace. Atajos. Estilo de lucha fiel al de Jackie Chan.

Caídas frustrantes. Repetitivo. Opciones mínimas. Sólo un jugador. Corto.

Nos encantan las películas de Jackie Chan, pero este juego es mediocre y poco motivante.



Textos: Elena Castellanos



Juegos sin fronteras

Integrando un mod-chip, podrás jugar con videojuegos de importación. Pero la industria no parece muy feliz con la idea, así que asegúrate bien de lo que estás haciendo...



Lo que dicen las compañías...

Hemos pedido la opinión sobre el tema de la importación a Sega Alemania y ésta es la opinión que nos han dado en nombre de la compañía:



"SEGA se ha reservado el derecho a la protección contra la venta de software de importación como fabricante de electrónica de entretenimiento desde 1993. Los dueños de la licencia son los únicos con derecho sobre los juegos, que se conceden a través de la pertenencia al comité de la industria. Sega busca un camino común entre los jugadores, socios e industria que defienda los intereses de todos".



Los locos de los videojuegos tienen importantes razones para querer importar juegos de Japón y EE UU: títulos interesantísimos e importantísimos aparecen en el lejano Oriente meses y ¡hasta años!, antes de la aparición aquí. Por si fuera poco, algunos shoot-'em-ups y juegos de rol muy molones no llegan nunca a Europa.

Los primeros códigos de países ya aparecieron en 1985 en la NES de Nintendo y el Master System de Sega (ver caja de info *Códigos de países*). Unos sencillos cambios en la forma de los cartuchos hacían imposible reproducir los títulos extranjeros en el sistema nacional. El adaptador universal era entonces un apreciado medio para reproducir los deseados títulos de importación en la consola europea.

Después llegaron los primeros sistemas de videojuegos, que utilizaban los CDs (Sony Playstation, Sega Saturn). A nuevos sistemas, nuevos ingenios: la comunidad de importación se hizo con dudosos mecanismos de trucaje. Pero sólo funcionaban (si es que funcionaban) con la primera generación de consolas.

Los primeros mod-chips sirvieron de mucha ayuda (ver caja de Info *¿Qué es Mod?*). Hicieron posible que los juegos importados de Japón o EE UU funcionaran en consolas europeas de PAL. Además, estos inventores descubrieron más posibilidades para estos chips: no sólo posibilitaban utilizar juegos importados, también servían para hacer copias piratas. Por eso, el mod-chip que en un principio estaba dedicado a los freaks que buscaban juegos de importación (¡y aprendían japonés si hacía falta!), se comenzó a utilizar para sortear el anticopia del hardware. En breve se inició un tráfico de copias de CD ilegales, desde los patios de los institutos hasta en Internet.

Las copias piratas son nefastas para las compañías distribuidoras, así que Sony decidió poner fin a este tráfico ilegal. Lanzamientos como *MediEvil*, *V-Rally 2* y *Final Fantasy VIII* integraban ya un nuevo protector en el software que impedía la reproducción de copias y juegos de importación, incluso a los que tuvieran el chip-mod.

Los desarrolladores de la casa Sega pensaron en el tema de las copias piratas antes de sacar la Dreamcast y decidieron cortar por lo sano con un truco: crearon un formato de CD propio con el que una grabadora de CDs no tiene nada que hacer. De esta forma, los mod-chips de Dreamcast se pueden utilizar exclusivamente para esquivar el código del país, pero no para hacer copias ilegales.

Al principio fueron muy difíciles de hacer: los primeros mod-chips de Dreamcast tenían que estar dotados de hasta 26 soldaduras, y por eso sólo los podían utilizar los profesionales. Pero pocos meses después, estos chips fueron mejorándose y haciéndose

Los juegos de importación actuales para Sega

Sword of the Berserk: Guts' Rage

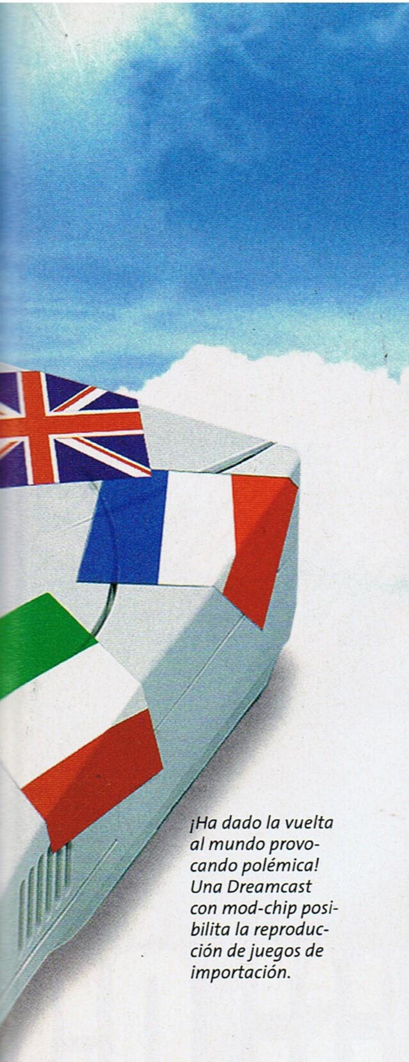


Desde USA: una trepidante aventura de acción 3D con gráficos excelentes y una buena banda sonora. Al lado de Guts, dejarás un reguero de destrucción con tu enorme espada. ¡Qué caña!

King of Fighters: Dream Match 1999



De Japón: la serie de King of Fighters *de SNK es muy popular entre los nipones en la Neo Geo y en las recreativas. Los enfrentamientos con pixels 2D son, junto a los de* Street Fighter, *los mejores del género.*



¡Ha dado la vuelta al mundo provocando polémica! Una Dreamcast con mod-chip posibilita la reproducción de juegos de importación.

más accesibles. A principios de marzo de este año se completó el mod chip de 4 pins. Hasta un manitas aficionado puede poner las cuatro soldaduras que se necesitan en la actualidad.

Conviene recordar que la consola puede dejar de funcionar por cualquier paso en falso, lo que no tendría ninguna gracia, pues la garantía se pierde una vez que se desmonta el aparato. El alto precio de los juegos de importación y las barreras del idioma son otras desventajas. De momento, deberías dejarte de líos y disfrutar de los juegos extranjeros durante las vacaciones. Pero no te preocupes: si hay cualquier novedad en el tema, SCREENFUN te informará.

INFO

¿Mod-chip?

Mod es la abreviatura de *Modification.* La función del mod-chip es muy sencilla: éste se suelda con un cable sobre determinados contactos de la placa del hardwarem y de esta forma se esquiva el requisito del código de la consola, que normalmente impediría reproducir CDs extranjeros.

El nuevo mod-chip de la Dreamcast tiene una desventaja: al cambiar de CD hay que apagar la consola, porque si no, no reconoce el nuevo CD.

INFO

Códigos de países

Los primeros códigos de países se remontan a la diferencia de estructura entre las consolas japonesa y europea. Hoy en día estos códigos se utilizan principalmente para la regulación del mercado.

Los distribuidores se aseguran los derechos de un juego para determinados países y así pueden desarrollar una versión especial para el mercado de allí. Además de las adaptaciones de texto y habla, puede que el juego introduzca variaciones (P.e. si es un juego muy violento, que se censuren algunas partes).

¿Amenaza al mercado?



Los negocios de importación de chips son totalmente desaconsejables. A las distribuidoras no parecen gustarles mucho, y amenazan con demandar si prospera la importación de juegos ilegales. De momento, el consumidor final no tiene que preocuparse, pues en España sólo es penalizable la venta de juegos de importación, pero no su posesión. La integración de un mod-chip tampoco es penalizable mientras que la consola modificada no sea usada para reproducir copias piratas con fines lucrativos.

Un comerciante de juegos de importación nos comentó: "Los compradores demandan importaciones, porque quieren tener el producto lo más rápido posible. También quieren hacerse con juegos que no se sabe si llegarán a nuestro mercado. Y al comerciante sólo le importa satisfacer los deseos de sus clientes".

Dreamcast

Bakuretsu Muteki Bangaioh



Este clásico 2D-shooter de Treasure también es para la Nintendo 64. Sobre todo, el alto número de enemigos y las efectivas explosiones proporcionan mucha diversión a los fans de la acción.

Gunbird 2



Capcom ofrece a todos los fans del arcade de Japón emoción a raudales. Con Giga Wing y Gunbird 2, tienen dos 2D-shooter en la parrilla de salida que no podrían ser más auténticos y típicos de recreativas.

Tener un hogar en la web está muy bien, pero ¿qué pasa si nadie te visita? Necesitas una dirección fácil de recordar: un dominio con nombre propio.

Actualmente, no es tan difícil hacer una página personal en Internet. Algunos proveedores, como *www.geocities.com* o *www.fortunecity.es* ofrecen espacio gratuito en la red (webspace) para tu página. Pero hay un inconveniente: la dirección en la que está tu página principal suele ser demasiado larga e ilegible. ¿Quién es capaz de recordar, por ejemplo, *www.fortunecity.es/tatooine/spock/759*?

Es más práctico poner tu nombre propio en la dirección de tu página personal, algo como *www.minombre.es*. Por ejemplo, si necesitas informarte sobre algo publicado en el Boletín Oficial del Estado (BOE), sólo tienes que escribir *www.boe.es* sin tener antes que acudir a un buscador. En este artículo te explicamos cómo están construidas las páginas web y cómo hacerte con la dirección de tus sueños sin gastarte demasiado dinero.



Tu dirección

El secreto de las páginas web

El término técnico de la parte de una dirección web que viene después de las *www* recibe el nombre de *dominio*. Con ayuda de los dominios se intenta organizar Internet de forma más clara, y así todas las páginas se clasifican según categorías.

El primer paso de clasificación es el llamado *dominio top level*. Es la abreviatura que viene al final de una dirección principal, como el *.es* en la dirección *www.minombre.es*. La terminación *.es* designa a las páginas españolas. Cada país con acceso a Internet tiene su propio dominio top level, como *.fr* para Francia o *.uk* para el Reino Unido (United Kindgdom). Cada país determina si se puede o no hacer una dirección con una designación extranjera de dominio top level. Por ejemplo, los dominios con *.de* sólo son para las páginas de personas residentes en Alemania, pero la terminación *.tv*, del estado del Pacífico Tuvalu, se puede adquirir en todo el mundo, y tiene una fuerte demanda entre las cadenas de televisión.

También hay otros dominios top level temáticos, como *.com* o *.net*, que son internacionales. La terminación *.com* era en su origen para los sitios comerciales, pero actualmente se utiliza para páginas web americanas. El top level domain *.org* es para las organizaciones, y *.net* significa red. Poco a poco se irán añadiendo otros dominios top level temáticos.

A la izquierda de la dirección del top level de una página web está el *second level domain*, que puede recibir el nombre que quieras, a no ser que ya te lo hayan quitado. Y éste es el problema; no puede haber dos dominios iguales. Las palabras como *film*, *libro* o *juegos* ya no pueden cogerse. En España, por ejemplo, más de 500.000 dominios con la terminación *.es* están reservados, según datos del registro delegado de Internet en España ES-NIC. De todas formas, los nombres de marcas están asegurados en Internet: nadie puede cogerlas personalmente.

Un dominio también puede clasificarse en más subgrupos, los llamados subdominios. Los subdominios vienen a la izquierda del second level domain, separados por un punto. El subdominio de *www.gutierrez.es* sería, por ejemplo, *www.gustavo.gutierrez.es* o *www. pedro.gutierrez.es*. Los subdominios se suelen utilizar para dividir la información de los servidores web por áreas temáticas.

PROVEEDORES DE DOMIN

Proveedores	www.turincon.com
Espacio web	redireccionamiento
Cuentas de correo electrónico	no
Subdominios	no
Publicidad	ventana pop-up
Precio creación	gratis
Mensualidades	gratis
Total al año	gratis



INFO

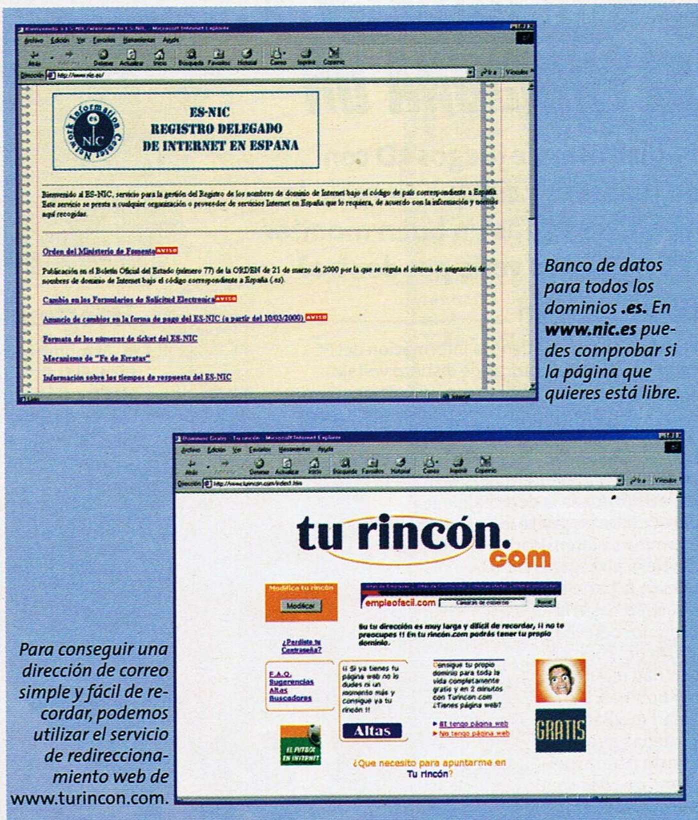
Nombres de dominios

Los top level domains están a la derecha de la dirección, y designan el país o una organización determinada. Éstos son los más importantes:

.es	España
.com	Empresa comercial (casi todas las páginas americanes tienen una dirección *.com*).
.org	Organización
.net	Red
.tv	Tuvalu, pero también la utilizan muchas emisoras de televisión.
.ag	Antigua y Barbuda, pero la utilizan muchas sociedades anónimas.
.fr	Francia
.uk	Reino Unido
.jp	Japón

en la Red

demasiado.com	dominios.net	www.suempresa.com	www.sudominio.com
	5 MB	10 MB	5 MB
	redireccionamiento	1 buzón (POP3) 2 redireccionados	1 buzón (POP3) redireccionamiento
	ninguno	ninguno	ninguno
	no	no	no
	2.000 pts.	no	no
	1.300 pts.	no	1.400 pts.
	12.000 pts.	29.200 pts.	16.800 pts.



Banco de datos para todos los dominios **.es**. En **www.nic.es** puedes comprobar si la página que quieres está libre.

Para conseguir una dirección de correo simple y fácil de recordar, podemos utilizar el servicio de redireccionamiento web de www.turincon.com.

El dominio

En cada país hay una organización central que se encarga de la concesión de dominios. En España, esta organización se llama ES-NIC (*www. nic.es*). Todas las direcciones web que tangan un *.es* al final tienen que registrarse en esta organización. Para las direcciones acabadas en *.com* o *.net* se encarga la organización americana ICANN.

Esto no significa que tengas que dirigirte personalmente a estas organizaciones. Cualquier proveedor de Internet que tenga derecho a usar los servicios del ES-NIC puede hacer una solicitud de un dominio *.es* para sus clientes. El precio depende de cada proveedor. Si te diriges directamente al ES-NIC, te costará 12.000 pts. darla de alta y 8.000 pesetas de mantenimiento al año. Encontrarás una comparación de las posibilidades más baratas en el apartado *Oportunidades.*

Antes de que reserves un dominio, tienes que comprobar si está ocupado. La forma más rápida de hacerlo es en el banco de datos del ES-NIC, en la dirección *www.nic.es.* Los gestores de dominios también ofrecen esta función. **Pero ocurre a veces que el comerciante registra los dominios más demandados para sí mismo y después los vende más caros en el mercado.** Con una solicitud directa en el ES-NIC te cubrirás las espaldas. El nombre del dominio ha de tener un mínimo de 3 caracteres y un máximo de 63, y no se diferencia entre mayúsculas y minúsculas. Si el dominio que solicitas está libre, debes dirigirte a un proveedor para el resto.

Oportunidades

La legislación actual es bastante exigente con los requisitos para registrar un dominio *.es*. Sin embargo, existe una posibilidad gratuita de hacerte con una dirección *minombre.turincon.com.* Lo único que has de hacer es registrarte en la página *www.turincon.com* con tu nombre y tus señas. Tu dominio se registra sin gastos, pero pueden pasar unos días mientras tanto. Atención: este servicio no incluye espacio de servidor para tu página personal, sólo para la dirección. Se debe colgar la página de forma separada en otro servidor en un proveedor cualquiera.

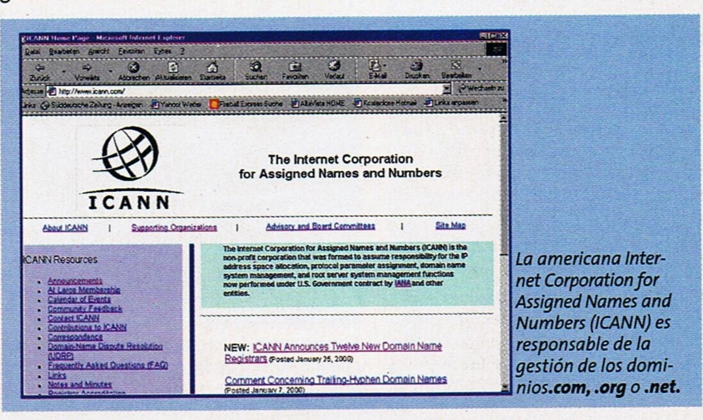
Después hay que avisar en el registro de turincon, donde se encuentra esta página, que será accesible bajo la dirección del nuevo dominio. En la línea del navegador pondrá *minombre.turincon.com,* aunque en origen tu página se encontrara en *www.fortunecity.es/tatooine/spock/759*. A este servicio de direcciones se le denomina *redireccionamiento web.*

Junto al espacio de páginas personales gratuito que facilitan *www.demasiado.com* o *www.geocities.com*, el redireccionamiento que ofrece turincon es una solución ideal para principiantes. Al registrar tu dominio en turincon, tu dominio se promocionará gratuitamente en los buscadores mas usados de Internet, además de conseguir un nombre de dominio corto y fácil de memorizar. Como único inconveniente, se abrirá una ventana de Internet adicional con banners publicitarios cada vez que se acceda a tu página.

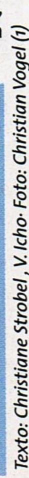
Si quieres un dominio con espacio para tu página incluido, los proveedores de dominios *(dominios.net)*, su empresa *(www.suempresa.com)* y arsys *(www.arsys)* son las opciones más económicas. En la tabla puedes ver una relación de servicios y precios que ofrece cada una de las empresas proveedoras de dominios y de web-hosting.

Cuidados

Ya has decidido plantar tu página personal en Internet, pero deberías saber que hasta la mejor dirección del mundo necesita cuidado. Por eso: si te procuras un dominio propio, debes tomarte el tiempo necesario para ir actualizando el contenido y que nunca esté desfasada. En la sociedad de la información en la que vivimos, una información anticuada supone la *muerte* de una página.



La americana Internet Corporation for Assigned Names and Numbers (ICANN) es responsable de la gestión de los dominios **.com**, **.org** o **.net**.



Texto: Christiane Strobel, V. Icho· Foto: Christian Vogel (1)

ASÍ FUNCIONA UN MONITOR

Para disfrutar de juegos 3D con todo realismo y sin que tiemble la imagen, necesitas un buen monitor de PC. ¿Quieres verlo por dentro?

Tubo de imagen

- El tubo de imagen obtiene la información del PC mediante corrientes eléctricas de distinto voltaje.
- Es un tubo de cristal al vacío con un polo negativo (blanco en la imagen, detrás) y un polo positivo (poco antes del cristal de la pantalla, delante).
- El cátodo dispara un haz de electrones hacia la capa de fosforo y entonces se empieza a emitir la imagen (ver *capa de fosforo* a la derecha).
- Sólo se emite un punto de la imagen (pixel), y se determina su intensidad. El proceso se repite pixel a pixel generando líneas, desde la parte superior izquierda hasta la parte inferior derecha.
- Dentro del tubo de imagen hay reguladores y bobinas. Se controlan mediante teclas o ruedas giratorias en la parte frontal del monitor. Con ellos se puede modificar, por ejemplo, el brillo y el contraste.

Transformador de alta tensión

- El monitor se alimenta a través de la red eléctrica. El transformador produce una corriente de alta tensión (unos 25.500 voltios) a partir de la corriente de entrada (220 voltios), que se transmiten directamente al tubo de imagen.

Bobina magnética

- Alrededor de la pantalla hay una bobina magnética.
- La mayoría de los electrones que se disparan a la capa de fosforo se transforman en luz visible, es decir, en imágenes, y el resto es invisible. La bobina magnética los captura y los desvía al interior de la carcasa, para que no dañen la vista.

Elementos de control

- A través de teclas, botones o ruedas (potenciómetros) en la parte frontal del monitor, se pueden ajustar intensidad, contraste y tamaño de la imagen. El botón de encendido suele estar allí también.

Ventilación

- El tubo de imagen y el transformador de alta tensión producen calor, que se refrigera mediante las rejillas de ventilación.

Capa de fosforo

- Sobre la capa de fosforo se construyen las imágenes pixel por pixel.
- Cada punto de la capa de fosforo se compone a su vez de tres fosforos de distinto color: rojo, verde y azul (RGB).
- Según la intensidad del haz de electrones con la que se estimulen estos puntos, se produce un determinado color como resultado. Por ejemplo, si los tres se estimulan con la misma intensidad, se obtiene el blanco, y si no se toca ningún fosforo, el resultado es el color negro.

Antirradiaciones

- Los aparatos eléctricos producen radiaciones electromagnéticas. Estas radiaciones pueden ser perjudicales para la salud. El enrejado metálico impiden que estas radiaciones escapen de la carcasa del monitor. Así, el usuario del PC no entra en contacto con estos rayos.

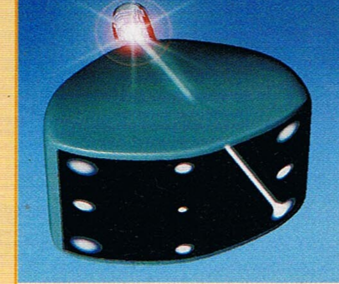
Rejilla de apertura

- Poco antes de la capa de fosforo convergen todos los rayos de electrones para coincidir exactamente en un pixel de la pantalla. Para ello se usa la rejilla de apertura
- La mayoría de los monitores económicos funcionan con una máscara perforada de un metal extremadamente fino. Los rayos de electrones atraviesan los agujeros hacia el punto correspondiente.
- Una máscara de rendijas es casi lo mismo que una perforada, pero tiene unos agujeros más alargados, como rendijas.
- La máscara de líneas tiene alambres finos que van en diagonal, están conectados a la corriente y orientan los rayos con exactitud.

DIFERENCIAS ENTRE TUBOS DE IMAGEN

Tubos normales

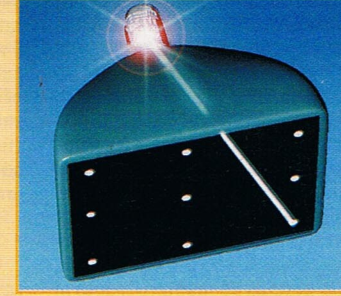
- Los tubos de rayos catódicos (CRT) normales tienen forma de émbolo y están curvados hacia fuera. Esta forma ha sido necesaria durante mucho tiempo para soportar la alta presión de los tubos al vacío.
- Las rejillas de apertura, sean del tipo que sean, están igual de curvadas que los tubos.
- Los puntos de imagen en el centro de la misma son especialmente nítidos, pues los rayos de electrones van directos y no se desvían ni un grado, al contrario que los laterales.



Con un tubo de imagen curvo puede que los pixeles de los laterales del monitor sean menos nítidos.

Tubos planos

- Cada vez es mayor el número de fabricantes que se incorporan a la fabricación de monitores con tubos de imagen planos.
- La máscara correspondiente también es plana. Los rayos de electrones se representan al detalle y nítidos incluso en las esquinas de la pantalla, gracias a la más innovadora tecnología.
- Otras ventajas: las imágenes no se deforman en los lados por la curvatura. Hay menos reflejos, porque los cristales planos son más antirreflectantes.



Con un tubo de imagen totalmente plano, todos los puntos de imagen se ven nítidos, ¡incluso en las esquinas!

Texto: Elena Castellanos, V. Icho.

Para enamorarse: los héroes de juegos 3D como Squall sólo te parecerán de carne y hueso en buenos monitores.

Ocho monitores de 17 pulgadas a prueba

- LG Electronics FB 775 BC
- Maxdata Monxx 770
- Philips 107G
- Samsung SyncMaster 750p
- Samsung SyncMaster 750s
- Viewsonic M70
- Viewsonic PF775
- Wortmann Magic 1770 B

Deslumbrantes Monitores

Los buenos juegos divierten de verdad si el monitor es bueno. Lee con atención todo lo que tienes que tener en cuenta antes de comprar uno.

Si juegas con tu televisor, ya te habrás fijado en los continuos parpadeos y distorsiones, sobre todo en los primeros planos. Esto se debe a su mala resolución ❶. La calidad es mucho más alta en los monitores. Incluso los más antiguos de 15 pulgadas ofrecen, por regla general, unas imágenes decentes. Pero si quieres obtener de verdad imágenes realistas y llenas de color, necesitas como mínimo una diagonal de pantalla ❷ de 17 pulgadas y, sobre todo, tener en cuenta las siguientes variables:

● La **resolución:** las diagonales más pequeñas, como de 14 ó 15 pulgadas, soportan unas resoluciones máximas de 800 x 600 píxeles. De lo contrario, el PC no es capaz de representar los pequeños detalles de los juegos 3D más trabajados. Una pantalla de 17 pulgadas tiene capacidad para mayores resoluciones. **La resolución estándar es actualmente de 1024 x 768 píxeles.**

● La **frecuencia de refresco de imágenes** ❸ ha de ser correcta. A partir de una frecuencia de 85 imágenes por segundo ya no hay parpadeos (normalmente, hasta los más económicos cumplen esta resolución). Todos los aparatos sometidos al test consiguieron un refresco de entre 85 y 100 Hz. en la resolución estándar.

● Una correcta frecuencia de refresco de pantalla no sirve de nada sin una buena resolución, lo que depende totalmente de la tarjeta gráfica. Cuanta más memoria tenga, mayor es la **profundidad de color** ❹.

Una tarjeta gráfica puede representar 16,7 millones de colores con una resolución de 1024 x 768 puntos a partir de 4 MB de memoria. La mayoría de las tarjetas gráficas disponen ya de memoria suficiente para hacer posible el TrueColor (32 bit = 4.300 millones de colores).

● La **calidad de imagen:** depende de la máscara ❺ que se encuentra antes de la capa de fósforo, y que sirve para que los rayos de electrones se dirijan exactamente al punto de iluminación correcto. Hay máscaras perforadas, de rendijas y de líneas. Por regla general, cuanto más pequeña sea la distancia (dot pitch) entre los agujeros, las rejas o las líneas, mejor es la calidad de imagen, aunque no siempre. Los candidatos al test tienen distintas máscaras con distancias entre 0,24 mm y 0,28 mm. Y no siempre influyeron directamente en los resultados del test. Algunos monitores especialmente buenos disponen de una máscara perforada con una distancia relativamente grande, 0,28 mm, y aun así los resultados fueron buenos.



Ajuste: con pocos clicks del ratón podrás ajustar tu monitor perfectamente.

● **Calidad en el menú de pantalla:** puesto que la percepción de los colores es muy subjetiva entre las distintas personas, es importante poder ajustar de forma individual la **claridad** y la **temperatura del color** mediante los controles, ya sean teclas o un menú en la pantalla.

● **Calidad de los tubos de imagen:** junto al clásico tubo de rayos catódicos (CRT) curvado hacia afuera (cóncavo), cada vez hay más tubos de imagen planos. Sus ventajas iniciales residen en que incluso los puntos de imagen de los márgenes de la pantalla salen nítidos. En el mejor de los casos no se dan sombras ni reflejos.

Conexión

En los monitores hay distintas formas de conexión:

● **Cable fijo con conexión D-Sub** ❻**:** En la mayoría de los aparatos baratos sale un cable de la propia carcasa. Su conector D-Sub se adapta a cualquier tarjeta gráfica actual.

Esta variante tiene una desventaja: los cables suelen ser muy cortos. Sin cable alargador, no se puede poner lejos el monitor.

● **Conexión para el cable D-Sub:** Te permite conectar todos los cables que quieras y, además, si el cable está defectuoso, se puede cambiar por otro sin problemas. En el caso de un cable fijo hay que reparar todo el monitor.

● **Conector para D-Sub y BNC** ❼**:** Junto a la entrada D-Sub se pueden encontrar cinco clavijas para el cable BNC. Con esto se puede conectar un monitor a dos PC´s. Los cables BNC están mejor protegidos de las interferencias. También es importante que los monitores cumplan el estándar plug&play.

● **Mac Adapter:** Los ordenadores de Apple utilizan clavijas de vídeo especiales; por eso son necesarios conectores adicionales compatibles con Apple.

Términos

❶ Resolución

La resolución de un monitor se indica en puntos de imagen o píxels. Siempre se compone de dos valores: el número de los pixeles horizontales y verticales. Las resoluciones estándar a de los monitores actuales de 17 pulgadas son de 1024 x 768 puntos.

❷ Diagonal de la pantalla

La diagonal de la pantalla se mide en pulgadas (= 2,5 cm) o centímetros. La diagonal visible es un poco más corta que la diagonal de pantalla dada por el fabricante, porque el cristal frontal es mayor que el tubo de imagen.

❸ Frecuencia de refresco de imágenes

Indica las veces que se compone la imagen en un segundo. La frecuencia se mide en Herzios (Hz). A partir de 85 Hz, se eliminan los parpadeos del monitor.

❹ Profundidad de color

Es el número de colores que se pueden diferenciar y reproducir. Para cada píxel se reserva un tamaño de memoria determinado.

❺ Máscara

Dirige los rayos de electrones a los puntos de luz correctos. Hay tres variantes: la máscara perforada (una chapa fina con agujeros diminutos), la máscara de líneas (formada por alambres extremadamente finos) y la máscara, de rendija.

❻ Conector D-Sub

El conector D-Sub es una clavija con 15 patillas que transmiten las señales de vídeo y de control. Las primeras tarjetas gráficas y algunos monitores antiguos aún usan conectores de 9 terminales.

❼ BNC

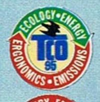
Un cable BNC tiene cinco conectores. Tres de ellos están reservados para los colores primarios.

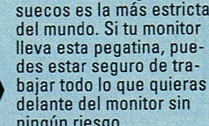
consejos

¡Mira el sello!

MPRII

● **MPRII:** el monitor cumple la norma de antirradiaciones internacional. Emite niveles de campos eléctricomagnéticos muy bajos.





● **TCO-95 y TCO-99:** la norma de los organismos suecos es la más estricta del mundo. Si tu monitor lleva esta pegatina, puedes estar seguro de trabajar todo lo que quieras delante del monitor sin ningún riesgo.



● **Energy Star:** los monitores con esta pegatina aprovechan los mecanismos de ahorro de energía de Windows.

CE

● **CE:** indica que el monitor no produce interferencias con otros aparatos, como los móviles.

Texto: Elena Castellanos



Monitor con un buen contraste y muchas conexiones.

El equipado

Viewsonic M70

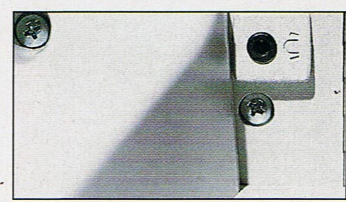
El monitor *M70* convence, entre otras cosas, por sus numerosas conexiones.

Calidad: el *M70* ha dado, con mucha diferencia, uno de los mejores resultados en el contraste. Por lo demás, destaca en el resto de las pruebas con unos resultados buenos y equilibrados. Tal vez lo más mediocre sea su frecuencia de refresco máxima de 60 Hz a una resolución de 1280 x 1024 píxeles.

Manejo: el menú On Screen es amplio, claro y cómodo. El manual también está bien hecho.

Singularidad: el monitor de Viewsonic viene equipado con cómodos cables, muy largos. También dispone de multitud de conexiones; por ejemplo, para auriculares, altavoces y micro.

Resumen: buena y equilibrada calidad de imagen, además de las mencionadas conexiones.


Con clavija de altavoces o auriculares.





Un gran equipo con bajo consumo de energía.

El versátil

Viewsonic PF775

Amplio ajuste de imágenes y muy bajo consumo de energía hacen que el *gran* monitor de Viewsonic destaque.

Calidad: el *PF775* ha dado muy buenos resultados en todos los campos del test. Gracias a la máscara con un dot pitch de 25 mm, las imágenes son especialmente nítidas, estables y ricas en contrastes. La frecuencia de refresco de pantalla máxima en la resolución estándar es especialmente alta y buena para la vista, con una velocidad de 100 Hz.

Manejo: el menú de la pantalla ofrece muchas posibilidades de ajuste. Gracias al completo manual, resulta sencillo y fácil de usar.

Singularidad: los cables del monitor y de red son muy largos. También hay un adaptador para usuarios de Mac.

Resumen: un monitor bien equipado y bueno en general con un precio alto, pero justo.



Accesorios: un adaptador Mac.





Poco equipamiento, pero buena calidad de imagen.

El voluminoso

Wortmann Magic 1770 B

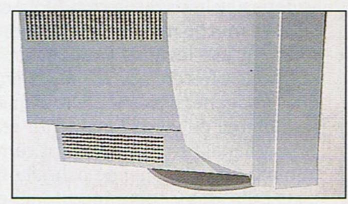
Con una profundidad de 47 cm, el *Magic 1770 B* necesita con diferencia el mayor espacio.

Calidad: el Wortmann *Magic 1770 B* ha conseguido buenos resultados en las mediciones de calidad de imagen y de color. Sólo presenta su punto flaco en el contraste, y su máxima frecuencia de refresco de pantalla, de 60 Hz para una resolución de 1280 x 1024 puntos, está en la parte baja del test.

Manejo: la guía del usuario es clara en general. Todas las configuraciones se realizan en la pantalla de modo muy sencillo.

Singularidad: el cable del monitor es fijo y es el más corto del test; sólo mide 112 cm. También se han ahorrado longitud con el cable de red, que sólo dispone de 141 centímetros.

Resumen: un monitor barato, con buenos resultados pero con un equipamiento algo escaso.


Tiene la carcasa más grande: 47 cm.





FB 775 BC: pantalla Flatron para una buena visión.

El plano

LG Electronics FB 775 BC

El *FB 775 FT* está equipado con un tubo de imagen plano.

Calidad: el monitor ha dado muy buenos resultados en todas las pruebas. Incluso con fuertes diferencias de brillo, sólo se notan leves oscilaciones. La frecuencia de refresco de pantalla máxima es bastante buena, con 85 Hz para 1024 x 768.

Manejo: en el menú On Screen se pueden modificar fácilmente todas las configuraciones. Se incluyen todas los elementos básicos, como el brillo, el contraste , posición y tamaño de imagen, así como las correcciones del color y moiré.

Singularidad: Tanto la superficie de la pantalla, con tecnología *Flatron*, como la capa de fósforo son planas, de forma que no hace daño a la vista.

Resumen: un buen monitor con pantalla plana por un precio muy competitivo y asequible.


Sin reflejos gracias a su pantalla plana.



El económico

Maxdata Monxx 770

Cumple con las estrictas normas TCO-99.

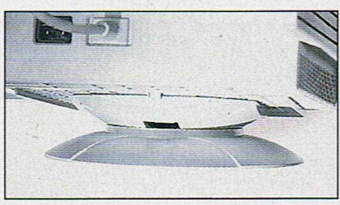
Este monitor convence por sus buenos componentes y razonable precio.

Calidad: el *Monxx 770* ha rendido muy bien en todos los campos del test. En el test de la escala de grises, ha destacado la calidad del contraste y la nitidez de las imágenes. Su frecuencia de refresco de pantalla máxima en la resolución estándar, 85 Hz para 1024 x 768 puntos, es buena para la vista.

Manejo: todos los ajustes, como el contraste, el brillo o la resolución se pueden hacer directamente en la pantalla. El menú no es del todo perfecto, y el manual, algo escaso.

Singularidad: el pie del monitor es muy voluminoso, y apenas se puede mover.

Resumen: ofrece calidad de imagen a un precio bastante aceptable. Los pequeños fallos se pueden pasar por alto.



El pie es difícil de mover.

Monxx 770
Monitor de 17 pulgadas.
40.000 aprox. | Fabricante: Maxdata
www.maxdata.com
Para ahorradores: el *Monxx 770* ofrece calidad por un buen precio.
7

El compacto

Philips 107G



Lo puedes colocar sin el pie giratorio.

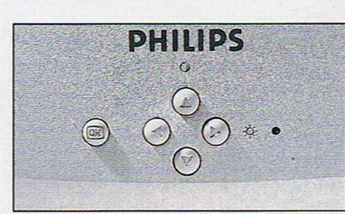
El Philips *107G* es el peso pluma del test con sólo 14,5 kg.

Calidad: el monitor de Philips se defiende bien. Con una frecuencia máxima de refresco de pantalla de 85 Hz en la resolución estándar de 1024 x 768 puntos, ha sacado unos resultados buenos y no es perjudicial para la vista.

Manejo: su manejo es especialmente sencillo gracias a unos menús claros y muy prácticos. Tanto el brillo como el contraste se ajustan mediante un regulador en el frontal de la carcasa.

Singularidad: gracias a su forma compacta, no ocupa apenas espacio; incluso podrás ahorrar el espacio del pie giratorio.

Resumen: el Philips es un monitor bueno y barato, sobre todo para quienes quieran ahorrar espacio. Tiene una buena resolución y calidad de imagen.



Cómodo: disposición de los botones.



El vencedor

Samsung SyncMaster 750p

ScreenFun nº1 del test



Súper monitor sobre plato giratorio extraíble.

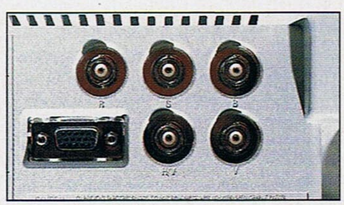
El *SyncMaster 750p* atrae con la mejor calidad y su valioso y variado equipamiento por un precio decente.

Calidad: en casi todas las disciplinas del test, el monitor de Samsung consigue los mejores resultados. La calidad de imagen es impresionante, y el acabado de la carcasa y el antirreflectante convencen.

Manejo: el monitor se puede ajustar fácilmente a través del control del menú. Solo el brillo y el contraste se ajustan mediante un regulador, como en el caso del monitor de Philips. El manual es muy informativo.

Singularidad: viene con programas de tratamiento de imágenes en un CD, y un cable de monitor y otro de red muy largos. También dispone de una entrada RGB.

Resumen: el *SyncMaster 750p* de Samsung convence por su acabado, su calidad y su equipamiento.



Elige entre entrada D-Sub o BNC.



El hermano pequeño

Samsung SyncMaster 750s

Buena calidad y ahorro de energía.

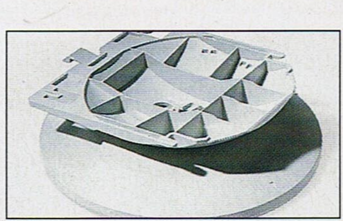
El hermano pequeño del número uno del test no tiene por qué esconderse. Por poco dinero ofrece muchas ventajas.

Calidad: la calidad de imagen es limpia y estable, y el contraste, muy bueno. Los mínimos fallos de color en las esquinas casi no son apreciables y no resultan molestos. La frecuencia de refresco de pantalla máxima es de 60 Hz en la resolución 1280 x 1024, mas que suficiente.

Manejo: se pueden hacer muchos ajustes de imagen con comodidad desde el menú On Screen. El manual está muy claro.

Singularidad: como en el *SyncMaster 750p*, el plato giratorio es extraíble. Los cables del monitor y de red son muy largos, con 175 cm y 170 cm cada uno. También ahorra mucha energía (solo 50 watios en el modo ahorro).

Resumen: por relativamente poco dinero, éste es un buen monitor.



El plato giratorio se extrae fácilmente.



Por si te parecía poco, este año encontrarás tres nuevas áreas en la 'Campus'. ¡Vamos a echarles un vistazo!

Aque se te hace la boca agua? ¡No es para menos! La verdad es que la *Campus Party 2000* tiene una pinta envidiable, y cada mes que pasa, la organización supera las expectativas creadas. ¡A dónde van a llegar!

En esta nueva edición, además de las habituales y concurridas áreas como Gamers (¡donde no va a faltar SCREENFUN!), Linux, Scene y Mac, se han incluido tres totalmente nuevas que te llenarán de satisfacción ¡y de suculentos premios! Estas tres nuevas áreas son Java, Música y Diseño. En esta misma página te explicamos en qué consiste cada una de ellas, pero no deberías dejar de darte una vuelta por su web *(www.campus-party.org)* para conseguir toda la información que vayan añadiendo a lo largo de los próximos meses. ¡Cuanto más preparado vayas más fácil será quedar entre los primeros!

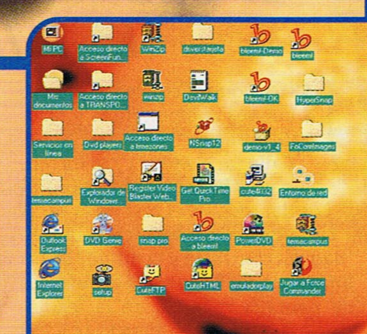
Y si todavía no te has inscrito, te aconsejamos que te conectes a su web rápido porque la avalancha de peticiones ha sido escalofriante y no queremos que te quedes sin plaza. Además, de paso te puedes descargar un bonito tema de escritorio con la imagen oficial de la *Campus 2000*.

¡Prepárate, que ya queda menos!

1 Área Gamers

Este año también estará organizada por la A.J.O. (Asociación de Jugadores Online), especialistas en el campo del juego en red. **Los que vayáis a la *Campus 2000* disfrutaréis de servers permanentes dedicados a juegos. Habrá ligas, competiciones automáticas, servidor de IRC para juegos y un servidor FTP con los últimos mods y parches necesarios para estar a la última.** Se celebrarán torneos para todos aquellos que quieran jugar en red con sus compañeros y optar a magníficos premios. Todo ello, controlado por el genial software web de la A.J.O, con el que se puede localizar rápidamente a los jugadores, sus correos, establecer las reglas y controlar los resultados.

www.campus-party.org



Si visitas la web de la Campus, además de información y noticias puntuales podrás llevarte este magnífico tema de escritorio. ¡Para que no se te olvide dónde tienes que ir!

2 Área Linux

Los múltiples seguidores Linux están de enhorabuena. Este año, la *Campus* viene cargada de contenidos especialmente pensados para satisfacer las necesidades tanto del iniciado como del experto. **Habrá conferencias específicas y concursos que, este año, van a ser especialmente innovadores y atractivos... ¡Sigue a la escucha!**



Rick, el programador del Kernel de Linux, no faltará este año.

3 Área Java

Ésta es una de las tres áreas nuevas que se suman en el 2000 a la *Campus Party.* **En ella, todas las personas interesadas en la programación en Java (ya sean aficionados o expertos) encontrarán competiciones y concursos de muy distintos niveles: desde programar un juego de estrategia multijugador en Java hasta programar un reproductor MP3.**

4 Área Diseño

Otra de las novedades de este año. Si tu pasión es el diseño, ya sea como hobby o como trabajo, alucinarás con lo que te han preparado los chicos de E3 Futura. **Competiciones y concursos de programación en Flash, diseño aplicado a web, programación en HTML... Y si lo que te gusta es aprender, tendrás acceso a un montón de cursos, mesas redondas y talleres prácticos, impartidos por los mejores profesionales de España.** ¡Prepárate para aprender y divertirte!

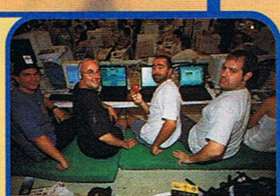
5 Área Música

Otra de las áreas nuevas creada ante la demanda popular. Además de cursos, se harán competiciones de *Fast Tracker, Rebirth, Mp3 Techno* y ***Beethoven*****, que es una modalidad de composición en tracker en la que se permite a los participantes oír una pieza musical durante segundos para luego reproducirla de memoria. ¡Qué caña!**

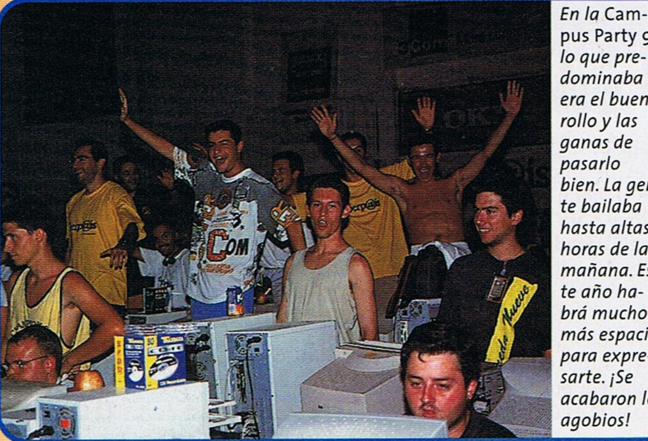
¡¡¡Uaaaau!!!, puedes emular a un DJ profesional en la Campus.

6 Área Mac

El veterano grupo Cool Crew organiza el área Mac este año. Cool Crew propone diferentes actividades, que van desde conferencias sobre temas relacionados con el mundo Macintosh, **edición en medios digitales o creación web hasta concursos de creación de carteles, retoque fotográfico, etc...**



Cool Crew mantendrán alto el espíritu Mac. Una forma de vida.



En la Campus Party 99 lo que predominaba era el buen rollo y las ganas de pasarlo bien. La gente bailaba hasta altas horas de la mañana. Este año habrá mucho más espacio para expresarte. ¡Se acabaron los agobios!

7 Área Scene

La Scene es un movimiento que centra su existencia en la programación de música, intros, módulos, y gráficos, como forma de reivindicar el arte digital. **Esto alcanza en las demos su máxima expresión: piezas multimedia programadas en código, que aúnan un equipo de programadores especialistas en diferentes campos.** Se celebrarán concursos de demos (Amiga y PCs), intros de 64 y de 4 KB, música en 4 canales, música multicanal, gráficos 3D (Amiga y PC) y gráficos en 2D.

8 Área Expo

El hecho de realizar este año la Campus en el centro de Valencia y no en un recinto cerrado ha hecho que se cree una zona denominada Área Expo, que **será una gran zona de visitas donde los miles de curiosos que se sientan atraídos por la tecnología y el buen rollo puedan, además de alucinar, participar de alguna manera.** Allí estarán los stands de los patrocinadores, y periódicamente se harán demostraciones de tecnología, nuevas herramientas de comunicación y de entretenimiento casero.

MORDHEIM

Si los bestiales martillos que llevan estas encantadoras damas no hacen que las respetes, ¡aprenderás a hacerlo!

En el Imperio están ansiosos por conseguir piedras brujas, pero vas a tener que combatir para conseguirlas. ¡No dejes que te las quiten!

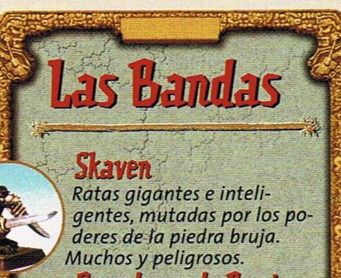
Texto: Javier Sevilla.

Los habitantes del Imperio no se portaron como debían, y su dios principal, Sigmar Heldenhammer, les mandó un pequeño aviso de que las cosas no podían seguir así: un buen día, mandó un cometa que arrasó la ciudad de Mordheim hasta los cimientos. ¡Como para llevarle la contraria dos veces!

El problema es que el bueno de Sigmar no debió acordarse de la sustancia especial que había en el cometa de marras, una piedra verde radiactiva con la posibilidad de convertir el plomo en oro. La piedra tiene sus desventajas, claro, como el pequeño detalle de que los que la utilizan tienen cierta tendencia a que les salgan ojos en la frente o tentáculos en el sobaco. Pero, ¡a quién le importa! La pela es la pela, y los poderes que aspiran a conseguir el puesto de emperador no pueden hacerle ascos a algo que fabrica oro. Sigmar tendría buenas intenciones, pero armó una gorda. Ahora, la ciudad es un campo de batalla en el que multitud de bandas de aventureros compiten para conseguir las piedrecitas esas que brillan por la noche... Las rivalidades y la corrupción en el Imperio están peor que antes, y nosotros, en medio de todo este lío, dispuestos a hacernos ricos y sobrevivir.

Mordheim es un juego-hobby de miniaturas ambientado en una ciudad del mundo de *Warhammer*. Similar al juego de batallas, en este juego vamos a necesitar muchas menos miniaturas (ya en la caja hay 18), y vamos a disfrutar de combates más detallados. Puede que sea el mejor juego de Games Workshop (9.750 pts.).

¡Cuidadín! que aquí hay bichos en cualquier parte



Este skaven tiene un problema serio, grande y con forma de martillo.

Las hermanas de Sigmar no están por la labor de dejarse comer por los malolientes skaven.

Las Bandas

Skaven
Ratas gigantes e inteligentes, mutadas por los poderes de la piedra bruja. Muchos y peligrosos.

Cazadores de Brujas
¡Con la religión hemos topado! Dales la mínima razón y te excomulgan, te despedazan y te queman en la hoguera.

Marienburgo
Niños ricos, elegantes y bien equipados, aunque de todas formas peligrosos. Sus armas no están de adorno.

Middenheim
Brutos como ellos solos. Estos zumbados son fuertes, resistentes y muy peligrosos. ¡Que no se te acerquen!

Hermanas de Sigmar
¿Que las mujeres son el sexo débil? Pues por si acaso, no discutas con éstas, no vaya a ser que cambies de opinión.

No muertos
Andan, aunque están muertos. O no. O sí. O qué sé yo. El caso es que, si están muertos, alguien se ha olvidado de explicárselo.

Suplementos

Mekton Z Plus

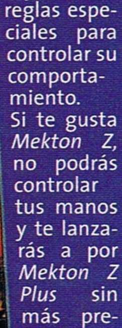
Es poco probable que creyeras que a *Mekton Z* se le podían añadir todavía más cosas... ¡Pues te equivocabas!

Un nuevo sistema de construcción de mechas, con reglas para el desarrollo en el juego de rol. Armamento personalizado, mechs por control remoto, poderes especiales de los mechas bonitos y de los feos. Mechas superdeformables, reglas para combates aéreos y para generar naves de combate de proporciones gigantescas.

Montones de opciones que no se quedan ahí, porque en *Mekton Z Plus* también puedes encontrar reglas para poderes psíquicos. ¿Quién quiere coger el autobús? ¡Teleportate!

También puedes encontrar un sistema de generación de animales alienígenas y bichos variados junto con reglas especiales para controlar su comportamiento.





Si te gusta *Mekton Z*, no podrás controlar tus manos y te lanzarás a por *Mekton Z Plus* sin más preámbulos.

Libro de los Sueños Perdidos y Pantalla del narrador de Changeling

Además del práctico resumen de reglas que es la pantalla, en el *Libro de los Sueños Perdidos* se puede encontrar un montón de información: nuevas casas, reglas ampliadas, conocimientos perdidos de los duendes, reglas para combinar Changeling con los demás juegos del Mundo de Tinieblas y una aventura completa y preparada para jugarse. Un poco de todo, vamos.





TOMB RAIDER

Aunque Lara sólo tenga cinco aventuras en el mundo de los videojuegos, se sabe que ha participado en muchas más. ¡Es hora de descubrirlas en el cómic!



El top ajustado y las armas son las señales de identidad de Lara Croft.

El guionista se ha esforzado por crear situaciones propias de una película de acción.

Tras una estelar (y fugaz) colaboración con Sara Pezzini, la protagonista de *Witchblade* (SCREENFUN 2/99), Lara Croft vuelve a las páginas del cómic en una serie para ella solita. El nº1 de *Tomb Raider* se estrenó en el Salón del Cómic de Barcelona, ¡y duró lo que un caramelo a la puerta de un colegio!

No es para menos. Lara es uno de los personajes femeninos más admirados del mundo del videojuego, pero en realidad se sabe muy poco de ella. **Ahora sus fans podrán conocer un poco más de esta enigmática mujer, de sus aventuras y de las circunstancias y personas que rodean su vida.**

Este primer número no tiene desperdicio, y comienza como en una buena película de acción: tiroteos, persecuciones, y una sorprendente fuga en helicóptero cierran el espectacular prólogo a la aventura principal, titulada *La máscara de Medusa*.

A continuación (y tras admirar el escultural y bronceado cuerpo de Lara en bañador), nuestra heroína recibe la visita de un tipo llamado Paris Darseine, el cual quiere encargarle la recuperación de una valiosa reliquia. No es muy difícil adivinar que ese Darseine no es trigo limpio, pero Lara está habituada a tratar con gente peligrosa y no se deja intimidar, ¡después de todo, el peligro forma parte de su vida!

Al final del capítulo Lara se queda en una situación muy peliaguda. ¿Cómo saldrá de ésta? ¿Quiénes son esos submarinistas misteriosos? ¿Y qué es eso que descubrió Lara y que la alarmó tanto? ¡Argh, todavía queda un mes para averiguarlo!

SCREENFUN ¡SORTEO!

Tenemos 10 ejemplares de *Tomb Raider* ¿Te gustaría que te mandásemos uno? ¡Pues apresúrate, porque vamos a sortearlos entre todas las postales que nos lleguen a esta dirección!: SCREENFUN ref.: Cómic Tomb Raider apdo. de Correos 14.116, 28080 Madrid.

INFO

LA VIDA PRIVADA DE LARA

Este cómic revela detalles importantes sobre el pasado de Lara Croft y las circunstancias que la han llevado a ser como es. Una voz en off te cuenta ese tipo de detalles, e incluso aventura una explicación del porqué de su pasión por las emociones fuertes. Dicha voz no es otra que la de su mayordomo, el Sr. Compton.

El mayordomo de Lara tiene un papel mucho más importante en el cómic que en los videojuegos. Acompaña a Lara en sus aventuras para proporcionarle apoyo logístico, y se le ve sinceramente preocupado por ella. Es mucho más que un mero sirviente a sueldo. Tras la pérdida de sus padres y su prometido en un accidente de avión, tal vez el único apoyo emocional de Lara para superar la tragedia haya sido este hombre. Aunque ella mantiene las distancias, es evidente que le tiene en gran estima.

Hartford Compton es un mayordomo británico chapado a la antigua.

Texto: Gabriel. Fotos: Archivo SCREENFUN

TV



De izquierda a derecha: Pétalo, Burbuja y Cactus.

El profesor Utonium es como un padre para ellas.

En el fondo, son 3 niñitas encantadoras, ¡pero con superpoderes!

¡El Mal nunca triunfará! O al menos, ¡no mientras tengamos a las Supernenas para combatirlo!

Townsville es una ciudad muy peculiar. Meteoritos gigantes amenazan con destruirla, monstruos espantosos la frecuentan a menudo y los genios criminales más malvados del planeta la eligen como centro de operaciones. Sin embargo, sus habitantes descansan tranquilos, como si todo eso no fuera con ellos. ¿Por qué? ¡Porque tienen a las Supernenas para protegerles!

Olvídate de Superman, Batman o la Patrulla X; ¡ésos son aficionados! Las Supernenas tienen superfuerza, lanzan rayos láser por los ojos, vuelan y les dan unas palizas a los criminales que los dejan para el arrastre, ¡para que aprendan a no hacer maldades!

Estas tres superheroínas de aspecto azucarado también se enfrentan a peligrosos supervillanos, muchos de los cuales persisten en sus malas artes de un episodio para otro. Mojo Yoyo (un diabólico primate superinteligente) Fozzi (una especie de versión rupestre de La Masa) o la pandilla de los mohosos son sólo algunos de los indeseables que desfilan por la serie para recibir su justo castigo a manos de Pétalo, Burbuja y Cactus.

En Cartoon Network (Canal Satélite Digital), de lunes a viernes, a las 8:20, 19 y 00:20 h, y sábados y domingos a las 11:30 y a las 00:30 h.

Craig McCracken admite que el diseño de las Supernenas le salió casi por casualidad, mientras hacía garabatos parodiando a las heroínas del shojo manga.

SCREENFUN ¡SORTEO!

Un llavero de las Supernenas aguarda a cada uno de los 20 afortunados ganadores de nuestro sorteo. Para participar, escríbenos una postal a: SCREENFUN, ref.: Superllaveros, apdo. de Correos 14.116, 28080 Madrid. ¡Es un llavero súper, súper de verdad!

COWBOY BEBOP

Un vaquero del espacio que trae un poco de aire fresco a la animación japonesa.

Spike Spiegel es un cazarrecompensas, un cowboy del espacio un tanto irresponsable al que acompañan sus colegas, Jet Black (un hombretón de negras barbas y brazo cibernético) y la descarada Faye Valentine (una ex-croupier que siempre anda metida en líos).

Cada episodio es una aventura independiente, y puede incluir desde peleas de artes marciales a tiroteos estilo *The killer*, sin olvidar las persecuciones o combates de naves espaciales. ¡Todo esto ambientado en un entorno de ciencia ficción que haría las delicias de cualquier aficionado a *Star Trek*! Si te gusta imaginar cómo será la vida en el futuro lejano, *Cowboy Bebop* te entusiasmará.

Aunque el humor y la acción son las notas predominantes, a veces el suspense o el drama rompen la tónica habitual, y se deja entrever una historia más profunda que subyace en los episodios sueltos, algo que tiene que ver con el pasado de Spike y que se va revelando poco a poco.

Cowboy Bebop está siendo editada por Selecta Vision en cintas de 3 episodios.

SCREENFUN ¡SORTEO!

¿Te molan los dibujos animados? Pues si nos mandas una postal a la dirección de aquí abajo, te puedes pillar una de las 10 cintas de anime variado que sorteamos: SCREENFUN, ref.: Cinta anime, apdo. de Correos 14.116, 28080 Madrid.

Faye es de esas chicas que atraen las miradas.

La calidad de animación de Cowboy Bebop está por encima de la mayoría de las series de dibujos animados habituales.

NEWS

SpyBoy: Génesis

SpyBoy es un superespía entrenado para que su cuerpo y mente sean armas perfectas. Se enfrenta a los más extraños supervillanos acompañado de su leal sidekick, Bombshell.

Tras una gran acogida en Estados Unidos, Norma va a sacar dos números de esta serie de Peter David y Pop Mahn. Humor, acción, espectáculo... ¡y chicas explosivas!

Si Batman tiene a Robin, SpyBoy tiene a Bombshell, la chica maravilla.

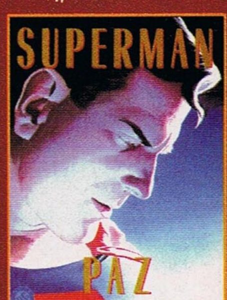
Sin City

Ganó todos los premios Eisner habidos y por haber en el 93, y fue elegida mejor serie en los premios Harvey del 96. Ahora, *Sin City* se reedita con nueva portada para todos aquellos que se la perdieran la primera vez. Esta obra está considerada como la mejor de Frank Miller, y ha redefinido las bases del género negro americano. ¡No la dejes escapar, es un clásico!



Superman: paz en la tierra

Es un viejo superhéroe, pero la figura del hombre de acero sigue tan vigente como el primer día. Este especial de Paul Dini y Alex Ross (uno de los mejores ilustradores del cómic americano) hace pareja con el de *Batman: guerra contra el crimen*. Ambos en formato álbum, ¡para coleccionistas!

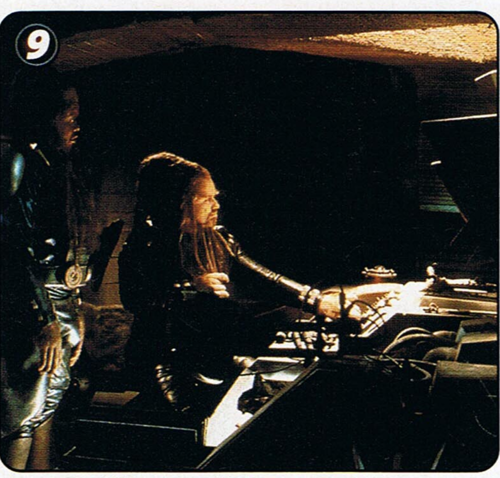


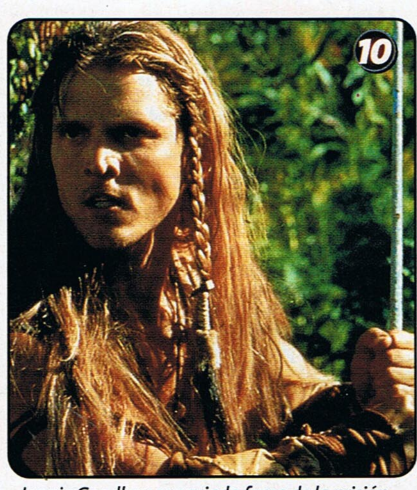
Año 3000: la Tierra ha sido devastada, y los seres humanos, convertidos en esclavos. Acompáñales en esta lucha desesperante por volver a recuperar el bien más preciado: la libertad.

CAMPO DE BATALLA: LA TIERRA

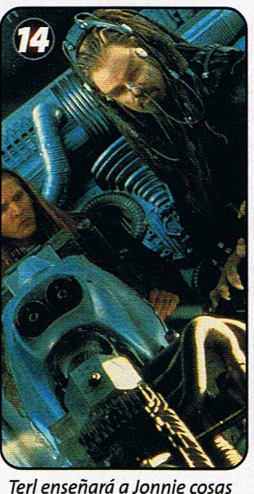
Uno de los humanos capturados, Jonnie Goodboy, no acepta fácilmente su destino.

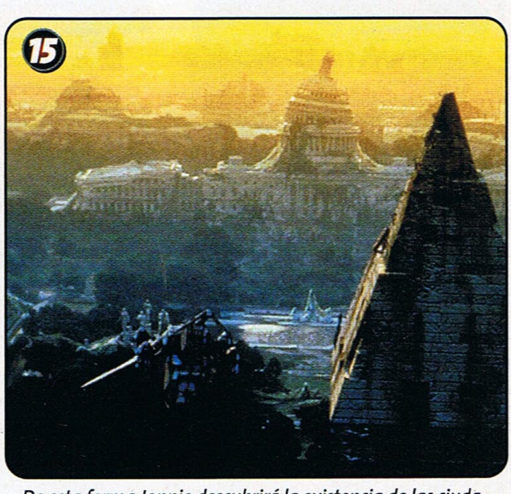

Motivado por el despecho, Terl planeará un plan junto a su ayudante Ker (foto).


Para su maléfico plan, Terl debe investigar el comportamiento de los humanos, por lo que deja a tres de ellos libres.


Jonnie Goodboy es enviado fuera de la prisión. Él cree estar en libertad, pero sus movimientos...


Entre ambos personajes se establece una extraña relación. Jonnie sólo ansía la libertad, y Terl es un ser sin ninguna compasión.


Terl enseñará a Jonnie cosas del pasado de la Humanidad.

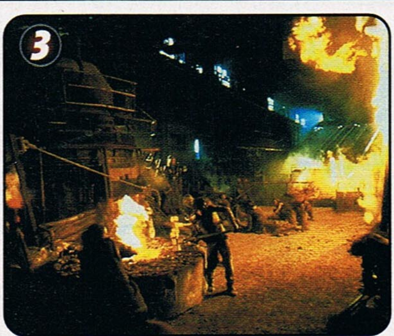

De esta forma Jonnie descubrirá la existencia de las ciudades, los libros, la forma de vida y los inventos tecnológicos.



Año 3000: los humanos son perseguidos...



... y encarcelados por los Psyclo, una raza de alienígenas que llegaron del espacio y arrasaron la Tierra.



Son obligados a trabajar para ellos en minas subterráneas, extrayendo minerales.



Terl, el jefe de seguridad de los Psyclo, utiliza a los humanos para enriquecerse.



Sus primeros intentos de fuga fracasarán siempre.



El Jefe Supremo de los Psyclo comunica a Terl que no va a ser relevado en su destino como esperaba.



... son vigilados de cerca, hasta que se pone en contacto con más humanos.



Terl no teme en ningún momento a los hombres: para él son insignificantes animales con los que experimentar y divertirse. Pero Jonnie es muy astuto.



Terl ha menospreciado en exceso a los humanos y no sabe que el conocimiento significa la libertad.



¿Ganará Terl o volverán los humanos a ser libres en la Tierra?

SCREENFUN ¡SORTEO!

Los extraterrestres están cada vez más cerca de ti... ¡En breve invadirán tu cuarto y tu propio cuerpo! Sorteamos 5 mochilas (ref.: Mochila cine) y 10 pósters de la película (ref. póster cine). SCREENFUN apdo. de Correos 14.124, 28080 Madrid.

De la mano de Warner llega un ambicioso proyecto: *Battlefield Earth,* una historia épica desarrollada en el año 3000 en un planeta Tierra devastado por la invasión de los terribles alienígenas Psyclo. Llegaron a nuestra planeta hace mil años, acabaron con todos los vestigios de nuestra civilización y, ahora, utilizan a los humanos como esclavos para extraer oro y otros minerales preciosos del subsuelo. Todavía quedan algunos humanos aislados que no han sido capturados, pero que viven de forma nómada y primitiva. La acción arranca en la instalación donde los Psyclo llevan a los seres humanos para trabajar. El jefe de seguridad de la instalación es Terl (John Travolta), un brillante y vanidoso extraterrestre que cree que su destino en esta vida es conquistar galaxias. Los hombres malviven en una atmósfera asfixiante de esclavitud y opresión hasta que un nuevo inquilino, Jonnie *Goodboy* Tyler (Barry Pepper), revoluciona el lugar. Para un tipo como Terl, un humano no supone un problema. En su consideración, un hombre es un animalillo sin inteligencia ni capacidad para revelarse a su destino. Lo que no sabe es que la vanidad se paga cara...

Battlefield Earth está basada en el libro del mismo nombre, escrito por L. Ron Hubbard y publicado en 1986. Fue un éxito de crítica y ventas, traducido a más de 20 idiomas y del que se vendieron más de cinco millones de ejemplares. **La película es una referencia imprescindible entre las historias de ciencia ficción. No le falta de nada: tiene intriga, naves espaciales, acción, humor, héroes, villanos y, sobre todo, mucha acción**. Además de todo ello, la aparición de John Travolta en una película siempre resulta muy atractiva, y si encima está caracterizado como un enorme alienígena corrupto y vanidoso, lo que nos espera es buena.



Espectáculo 8 | Emoción 8 | Desarrollo 9

Campo de batalla: la tierra

Ciencia ficción/aventuras/suspense.

Estreno: 2/6 | pdte. calificación

www.battlefieldearth.com

John Travolta, Barry Pepper, Forest Whitaker, Kim Coates, Richard Tyson.

Una historia de ciencia ficción con suspense, acción y muy buenos efectos especiales.

9

Texto: Elena Castellanos

UNAS RISAS

—Mi tío es cura, y cuando la gente se cruza con él, le llaman "padre".
—Pues el mío es cardenal, y cada vez que le ven aparecer, le llaman "eminencia".
—Pues el mío pesa 200 kilos, y al verle, dicen: "¡Dios mío!".

El juez, en un litigio de divorcio:
—He decidido concederle a su mujer una pensión vitalicia de 175.000 pesetas al mes.
— ¡Vaya! Es usted muy generoso, señor juez. No sé si yo también podré aportar algo.

—Así que tu novia se ha enterado de que estabas sin blanca y te ha dejado... ¿Por qué no le hablaste de tu tío rico?
—Eso fue lo que hice... ¿Quién te crees que es ahora mi nueva tía?

—¿Cómo estornuda un tomate?
—Ketchup, ketchup.

¿Cuál es el colmo del hipocondriaco? Tener miedo de usar el ordenador porque puede tener un virus.

— ¿Por qué el libro de matemáticas se quitó la vida?
— Porque tenía muchos problemas.

Van el alcalde de Lepe y su secretario a la capital para protestar sobre los chistes que se cuentan en toda España sobre ellos... Entran en la Moncloa, y en la puerta había un cartel que ponía: "De 8 a 13".
Entonces, dicen: "Vámonos, que sólo somos dos".

¿Sabes por qué en Lepe tienen a un policía haciendo footing alrededor del ayuntamiento ?
Pues para tener un poli-deportivo.

A la mañana siguiente de la noche de bodas:
—Juan, ¿por qué no haces café?¿... o eso tampoco lo sabes hacer ?

1X PLAYSTATION

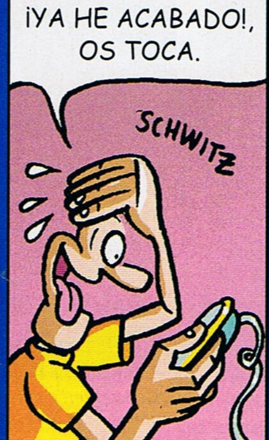
¿Quieres ganar una Playstation? Descubre la palabra clave que se esconde en el autodefinido y mándanosla al apdo. de Correos 14.112, Madrid 28080, ref.: AUTODEFINIDO 13. Nuestra pista de este mes: la primera parte estrenó la Playstation, y la quinta está a punto de estrenar la Playstation 2. ¿Qué saga cuenta con este honor? El nombre del ganador saldrá publicado en el número 15 de SCREENFUN.

Revista de videojuegos / La luna tapa el sol
Te enteras de todo: 'no pierdes…' / Al rev, malo
Animal capicúa / Abreviatura de padre
Cincuenta / Periodos de tiempo
Desleal a su pareja / Sur
Al revés, movimiento de kárate / Al r., zona
Tonelada / Preposición
Al revés, no ficticios / nº 3
Prota de Metal Gear / Al rev, nota musical
Conozco / Al revés, provincia de Castilla
En latín: descanse en paz / '… Inside'
Metal precioso / Para abrir la puerta
Creer en algo, tener… / De mí
Trae los regalos / Vocal redonda
Lo creo estupendo / Tuesta, abrasa
'… cula', el gran vampiro / Observar
2ª vocal / Nombre de mujer
En el mar / Primera vocal
Vocales 3ª, 2ª y 1ª / Morfema de plural
Introduce
Número 1 / Paraíso
Astro rey
1000
Para jugar al tenis, baloncesto, fútbol…
Fósforo / Es capaz
Pareja de Adán / Al r., partido político
Al rev., indica multiplicación / Suspende
Al revés, juego de N64 con Link
Monasterio a cargo de un abad
Tenía un arca / Cincuenta
Vocal abierta / Rezar
Radio / Inicial de la capital de Lisboa
450 en números romanos / Descanses
Superficial y ostentoso / Reza
Género de juegos / Mil
Al revés, río de Italia / Marcharse
Dios del Sol / Nombre de la virgen
Introduce / Comprendí el texto
Juego de coches: '… Racers' / Constancia
Sin guerra / Internet es la …
Consola antigua / Primera vocal
Dueño / Al revés, no es ficción
Cincuenta / Altar para sacrificios
Dios del amor / Pastaban
Inicial de la capital de España
Al rev, nota musical / Ría de Galicia
Esencia del ser / Letra silbante
Al final de las piernas / Truco, estratagema,
Símbolo del metro / Antónimo de impar
San Francisco de… / La rana…
Arteria principal / Al rev., rey de Rusia
Descanse en paz / Voz de mando
Dentro de la ley
Nota musical / Algo con vida
Cofre, baúl / Mango, sostén
Cloruro sódico
Posición de encendido / Existe
Mujer de Abraham / Polonio
Irlanda / Sobre
Consonantes de 'tacha'
Nota musical / Vocales de pesado
Animal acuático / Mil
Cualquier especie de hongo
Infusión
Gramo / Animal que vive en la sabana
Sentimiento de cariño y unión
Curan
Se puede beber o pescar con ella
En la foto, juego de fantasmas: '… Panic'

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



TURBO, ¡POR FAVOR!
¡AHORA ACABO!





Texto: Elena Castellanos. Cómic: Rolf Boyke

LA COSA

Ella es la musa de uno de los juegos más famosos de todos los tiempos. Acaba de terminar un trabajito para la quinta parte. ¿La reconoces?

Pokémon ADIVINANZA

Estos pokémon tienen un mensaje en clave para ti, ¿quieres adivinarlo? Pues es muy sencillo: averigua el nombre de todos ellos y escoge la letra de su nombre, cuyo número te indicamos (abajo a la derecha). Únelas todas en orden y sabrás el mensaje que te quieren transmitir.

































Después de mucho jugar a *The Devil Inside*, nos encontramos esta escalofriante escena. Teníamos tanto miedo (¡y prisa porque no nos pillaran!), que no tuvimos tiempo de apreciar las 5 diferencias entre ambas imágenes. ¡Tal vez tú nos puedas ayudar!

¡PARA QUITARSE EL SOMBRERO!

¡Menudo lío! Estos chicos son tan educados que, cuando vieron a Lara Croft, se quitaron el sombrero. ¡Menuda dama! El problema es que, con la impresión, se olvidó cada uno de cuál era el suyo ¿Nos ayudas a averiguarlo?



GALERÍA SCREENFUN

Este mes nuestras lectoras están que se salen, y acaparan la galería de honor para ellas solitas. ¡Chicos, reaccionad!



Alumbrada por el fuego de las calles de Raccoon City, pocas veces habíamos visto a Claire tan atractiva. Ojo al detalle de los arañazos en las piernas, tal vez ocasionados por el ataque de un zombi.



A Martyna no le gustaba la Rinoa del artículo Final Fantasy VIII del nº 11, ¡así que nos envía la suya!



El mes pasado nos emparejaron a Lara con Indy, ¡y este mes con Solid Snake! ¿Qué pasa, que queréis sacarle novio a toda costa?



Lola Gil (Málaga)

¿Sabéis por qué Lara lleva siempre el pelo recogido? Lola se imagina bien el porqué: con el pelo suelto estaría más mona, ¡pero sería incomodísimo para luchar!

Aviso: ¡nos quedamos con los originales!

Me gusta 'Pokémon'

Me ha ocurrido una cosa que no pensé que volvería a pasarme: engancharme a una serie de dibujos animados. ¿Que cuál es? ¡Pokémon, por supuesto! Antes sólo me había pasado con Los caballeros del Zodiaco, ¡si me perdía un episodio era como una tragedia! El caso es que Pokémon me parecía infantil e inocente al principio, pero me ha atrapado por completo.

Lo que más me gusta es la labor de los actores de doblaje, que le dan personalidad y carácter propio a cada personaje. Debe ser un trabajo muy reconfortante y divertido.

Mis favoritos son el Team Rocket; me encanta su repetitivo, pero profundo, lema.

Yo creo que el gusto por los dibujos animados es síntoma de espíritu joven, sensibilidad y diversión. ¿Qué importa la edad que se tenga? La vida a veces es estresante, agobiante y predecible, así que tres hurras por series como Pokémon, que hacen rejuvenecer al más pintado.

Alex, alias Gandalf, Ronda (Málaga)

Ahí queda eso. Seguro que muchos lectores comparten tus opiniones.

Lara en portada

¡Estoy muy enfadado con vosotros! Desde el primer número de la revista, Lara Croft estaba en portada, y en el último numero, Jill y un zombi horroroso. No quiero decir que Jill esté mal, porque la tía se las trae, pero la verdad, ¡yo prefiero a Lara Croft! Espero que en este número esté en portada, y a ser posible, que la ocupe toda.

Vicent, Altea (Alicante)

¿Pero qué dices, insensato? Con lo que nos costó convencer al Director de Arte para que le diera un descansito a Lara... ¡Calla, calla, que como te oiga vamos a tenerla hasta en la sopa!

Cabreos informáticos

Hace tiempo me compre un juego original. Me gasté mis 6.750 pts. y todo muy bien. Pero a las cinco horas de juego, al darle a start, el ordenador se bloqueaba y tenía que reiniciar. Fui a la tienda y me dijeron que no le pasaba nada. Guardé las partidas y lo reinstalé, pero ni por ésas. En los ordenadores de mis amigos pasaba lo mismo. En la tienda me prometieron que hablarían con la distribuidora y me avisarían, pero han pasado meses y sigo esperando. Pero lo peor, lo que de verdad me cabrea, es que mis llamadas al teléfono de asistencia técnica al cliente de la distribuidora no las contesta nadie. ¡Si no se van a dignar en contestar a sus clientes legales, creo que lo mejor sería pasarse a los juegos piratas y darles un buen escarmiento!

Joan, Elche (Alicante)

Hemos omitido los nombres de la distribuidora y la tienda a los que te refieres, porque no queremos condenarles sin saber su versión de la historia. En todo caso, si lo que nos cuentas es cierto, tienes toda nuestra solidaridad. ¡Estas cosas son indignantes!



Carta desde el pueblo

¡Saludos, SCREENFUN!
Les escribo desde Valdebotijo de Arriba, un pueblecillo de la sierra. Ahora que m' han puesto Internet en el corral, me estoy haciendo internauta de esos, y les envío este emilio pa' practicar un poquillo la informática, ¡desde que me han puesto el cacharrobolo ese estoy fardando mogollón!

Por cierto, también quería preguntarsus que dónde compro la actualización del güindous, que The Tia Fulgencia's Informatic Shop está cerrá, y me ha dicho la vecina que la Fulgencia se ha ido de copas con un guiri, un tal Bil Gueits, y que aún no ha vuelto.

¡Ahí queda to!

Por cierto, ¡a ver si le enviáis una gorrita a mi primo, el de Altea, que allí cae un sol que achicharra!

Tío Eusebio, por e-mail

¡Es magnífico que Internet llegue a lugares tan recónditos de España! La actualización del Windows la puede usted conseguir escribiendo a Microsoft; se la venderán por correo.

¡Un saludo a usted también, tío Eusebio, y a ver si se pasa un día por la capital a visitarnos!

Converso de Sony

Toda la vida he sentido pasión por Nintendo. Tuve la NES, la Game Boy y la SuperNintendo. ¡Me encantaban sus juegos de plataformas! Pero cuando salió la Playstation de Sony fue como, no sé, algo muy raro. Probé el Tomb Raider en casa de un amigo y pensé: "¡Esto tiene que ser para mí!". Un mes después, ya me la había comprado. Ahora prefiero juegos de aventura como Tomb Raider, y los simuladores de coches. Estoy impaciente para conseguir la PS2, y no me importa que sea cara, porque va a ser un bombazo. Sega no me gusta, ninguno de sus juegos de coches son comparables a mi adorado Gran Turismo. ¡Ah, una pregunta! ¿Habrá un Tomb Raider V?

Luis, Madrid

Si Shigeru Miyamoto leyese tu carta, se echaría a llorar de pena. ¿Cómo has dejado que la escultural Lara sustituya al gordinflón de Mario en tus preferencias?

Dicen que sí, que habrá un *Tomb Raider V* para PS2. ¡Quizá estén trabajando en él en estos momentos!

En cuanto a lo del *Gran Turismo* y Sega, no pierdas de vista el lanzamiento del *Sega GT*, un juego muy prometedor que se parece al *Gran Turismo* de Sony.

Aficionado al cómic

Esto que os digo me sale del corazón: (...)
¡¡¡¡MAS MANGANIME, POR FAVOR!!!!
Lo digo porque me he fijado en que han llegado cartas pidiendo lo mismo. Podríais dedicarle una o dos páginas integramente y no me salgáis con que ya ponéis a Pokémon, porque no cuela... Bueno, reconozco que, aunque me encanta el manga, hace poco me he aficionado al cómic americano gracias a aquel reportaje que sacasteis sobre el cómic de Tomb Raider & Witchblade.

Make Me Marvel! XD

Dr. Xavi, por e-mail

Haremos lo que podamos, pero con el tamaño actual de la sección no cabe todo lo que nos gustaría incluir...

Las 'cookies' de Internet

Tengo una duda: en el ordenador tengo una carpeta llamada **Cookies**, *y tengo entendido que las dejan los servidores de las paginas web que visitas. ¿Son peligrosas? Yo, por si acaso, las estoy borrando.*

Y otra otra pregunta: la carpeta de archivos Temp también se me llena de documentos de Internet, ¿es malo borrarlos

Kike, por e-mail

Las *cookies* guardan información sobre las preferencias del usuario que visita la página. Así, cuando vuelve a ella, se leen automáticamente desde el disco duro. Suena inquietante, pero no son peligrosas. Los ficheros temporales de Internet sólo sirven para acelerar la navegación por las páginas que ya has visitado.

Decidme que sí

Espero que respondáis con un "Sí" a las siguientes preguntas.

¿Verdad que el mejor juego que existe es el **FINAL FANTASY VIII**?

¿Verdad que la Playstation es la mejor plataforma?

¿Verdad que Lara Croft lleva silicona y tiene los pechos triangulares en el primer **Tomb Raider**, *y redondos en el resto de juegos?*

¿Verdad que la saga de **Tekken** *no es tan buena como* **Street Fighter**?

Una pregunta... ¿Por qué los pokémon tienen tanta fama, y además buena? Es que hay cosas que no llego a entender, como que en vuestra lista esté ese juego antes que el FFVIII. Por favor, aclarádmelo. ¿Qué es lo que pasa en este mundo? ¿Es un expediente X?

Sara, Barcelona

Si respondemos que sí o que no a tus preguntas, seguro que muchos lectores se enfadan con nosotros, así que mejor nos callamos. Sobre el expediente X de que *Pokémon* esté por delante de *Final Fantasy VIII* en el top 20, la explicación la tienes a continuación.

'Pokémon' vs 'Final Fantasy'

Veo que en el Top 20 a **Pokémon** *lo ponéis por delante de* **Final Fantasy VIII**, *y os pregunto: ¿cómo es que ponéis el oro por debajo de la chatarra? Estoy harto de los malditos pokémon, y es injusto que los pongáis por encima de* **Final Fantasy VIII**, *un juego de mucha más calidad, y más largo. Es mejor que* **Pokémon** *en todo, ¡hasta en la plataforma! Mirad los gráficos de Playstation y los de Game Boy. ¿Hace falta decir algo más? Yo pondría el primero a* **Final Fantasy VIII**, *luego* **Braveheart**, **Swat 3**, **The Sims**... *¡Desde luego, a* **Pokémon** *lo ponía el último!*

José Manuel, Sevilla

Las puestos de la lista de éxitos los decidís vosotros, los lectores, enviando los votos, no nosotros. Si un juego recibe más apoyo que otro, nosotros tenemos que respetarlo. Si quieres que tus juegos favoritos estén mejor situados, envía tus votos a la referencia correspondiente (mira la página 22/23). ¡Y si tienes suerte, puedes ganar un juego de tu elección!

¡Es un abuso!

Sale una consola al mercado. Me la compro. Al poco tiempo, me entero que dentro de un año habrá otra consola más potente. Y con los juegos es peor: tengo algunos que forman parte de una misma saga, pero me entero que los siguientes saldrán para las nuevas plataformas. No tengo tanto dinero, ¿no os parece que es una situación abusiva?

Francisco, Castilleja de la Cuesta

Hombre, nosotros creemos que hay que ser modernos y recibir con alegría los progresos de la tecnología, que redime al hombre y hace del mundo un lugar mejor.

Hablemos del 'Resident'

1- Hoy mismo he alquilado en el videoclub el **Resident Evil Survivor**, *y como el dueño es un poco cafre, no te deja ni la caja ni, por supuesto, las instrucciones. Mi problema es el siguiente: ¿cómo narices se guarda la partida? He buscado por todo el juego algún indicio de ello, como la típica máquina de escribir de todos los* **Resident**, *en el menú, pero nada. Es evidente que se tiene que poder guardar de alguna forma, porque en el menú de entrada está la opción* **Load Game**.

Nosotros todavía estamos buscando la forma de hacerlo. A ver si algún sagaz lector puede arrojar algo de luz sobre este asunto...

2- Si me pongo lejos, la G-Con me da algunos fallos, cosa que no me pasa con los juegos de Namco, ¿sabéis porqué?

Pacey, Valencia

Te recomendamos que lo juegues con el Dual Shock, ¡se controla mejor!



LA CARTA DEL MES

Sorteamos cinco gorras todos los meses entre las cartas recibidas, publicadas o no. Pero hay una sexta gorra que está reservada para la carta del mes, la cual no tiene que someterse a sorteo para llevarse premio. Si crees que tu carta o e-mail puede optar a ser la carta del mes, asegúrate de incluir tu dirección.

Espero que esta carta sea leída por todo el mundo, ya que quiero expresar mi mayor repulsa por el tratamiento informativo que se ha dado en los medios al caso del chico que mató a sus padres y a su hermana con una espada. Según la prensa, la culpa la han tenido las artes marciales, el rol y los videojuegos.

Esta historia ya la he escuchado millones de veces. Señores: ¡basta ya de polémicas y de echar la culpa a todo aquello que se desconoce! Primero fue el 'Mortal Kombat', luego el 'Carmaggedon', 'Metal Gear', 'Pokémon'... ¡y ahora 'Final Fantasy'! ¿Es que no respetan nada? Prefiero pasarme todo el día jugando a uno cualquiera de estos cinco juegos que ver los telediarios. Dentro de poco dirán que Mario es antiecologista por tirar o dañar setas. ¡Por favor...!

Spiffy, Asturias

No eres el único lector que nos escribe indignado por este asunto. Algunos medios sensacionalistas se apresuraron a culpar a un videojuego por el caso que nos citas, pero ya se ha demostrado que no tuvo nada que ver. Otros medios, más serios y profesionales, desmintieron el rumor desde el primer momento, y los que lo propagaron de manera tan irresponsable, esperamos que estén ahora profundamente avergonzados por su error. Y no te preocupes, que la gente no es tonta, ¡no se creen cualquier barbaridad sólo porque la digan en un periódico!

Fanática de Lara

¡Debo ser la fan nº 1 de Lara Croft! Tengo las siete muñecas (¡son preciosas!), varias camisetas que me he hecho, pósters y cartones suyos por toda la habitación y dos bolígrafos. Además, mi Playstation está decorada con una pegatina de Lara, y me estoy yendo de modistas para hacerme un vestuario como el suyo. ¡Es una locura!

Belén Croft, Elche (Alicante)

Avísanos cuando te compres una mansión para practicar, te saques el carnet de quad y la licencia de armas.

'Pokémon' plagiado

El otro día vi que en La 2 echaban una serie que, vamos, es un plagiazo de **Pokémon**. *Se llama* **Digimon**, *y la emiten a las 14:00. He mirado los créditos y no he visto ni la más mínima colaboración del creador de* **Pokémon**. *A mí me parece muy raro que él no sepa nada de esta serie. Si podéis, vedla un día y veréis como es una copia descarada.*

Nerea, Bilbao (Vizcaya)

Es verdad que *Digimón* tiene mucha inspiración en *Pokémon*, aunque hablar de plagio es algo muy fuerte. Y además, ¡qué más dará eso! Nosotros sólo podemos alegrarnos de que haya una nueva serie de anime en antena. ¡Últimamente escasean!

SCREENFUN Staff

Redacción SCREENFUN: Jacometrezo, 15, 3ª planta, 28013 Madrid. Teléfono: 915 476 800. Fax: 915 427 160. E-Mail: screenfun@bauer.es

Director: Jorge Martínez
Subdirector/Dir. Arte: Álvaro García
Maquetación: Edgar Henao, Raúl Blázquez
Edición: Puri Ruiz
Redacción: Elena Castellanos, Gabriel Pérez-Ayala
Traducción: Marta Muñiz
Colaboradores: Beahazard, Daniel Palomares, V. Icho, Cristina Cantarero, Javier Sevilla, Iurdana Lorenzo
Documentación: Encarna Domínguez

Edita: Heinrich Bauer Ediciones, S.L., S. en C.
Diseño y contenido original: Equipo BRAVO-SCREENFUN.
Publicidad: Carmen Valero.
Exclusiva de publicidad: TPC. Stefanie Franck. Jacometrezo, 15, 28013 Madrid. Teléfono: 915 476 800 Fax: 915 413 523 E-mail: tpc@bauer.es
Impresión: Altair-Quebecor.
Distribución: Dispaña, S.L., S. en C. Teléfono: 914 179 530
(Distribución en Argentina: York Agency. *Distribución en México:* C.A.D.E.).
Depósito legal: M-10376-1999. Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 420 ptas., transporte aéreo incluido.
Printed in Spain, 22/8/00.
Solicitado el control de la O.J.D.

Deseo cumplido

¿Sabéis lo que es desear un juego y no poder tenerlo? ¿Pensar que habrá gente disfrutándolo mientras que tú, por no tener la plataforma específica, no puedes hacerlo? Yo sí sé qué se siente, porque las únicas consolas que tengo son la GBC y un ordenador, y el juego que más deseo es... ¡*Final Fantasy VIII*!
Hasta hace poco, para poder jugar a ese maravilloso juego tenía que ir a casa de un amigo que vive bastante lejos, y sólo los fines de semana. Pero cuando leí que* Final Fantasy VIII *ya había salido para PC, ¡me puse a dar saltos de alegría! Convencí a mis padres (a duras penas) para que me dejaran comprármelo, y ahora estoy ahorrando: así, dentro de unos meses, estaré luchando junto a Squall para salvar a Rinoa.

Iria, Valencia

¿Y no te da pena de tu amigo? Seguro que le hacía mucha ilusión que fueras a visitarle todos los fines de semana, y ahora te quedarás en casa jugando con el ordenador y pasarás de él. ¡Qué mal! (es broma).

Consolas caras

¿Por qué todas las videoconsolas son tan caras? Un amigo mío se compró hace poco la Game Boy Color con el juego* Pokémon *y su cable link. También tiene la Nintendo 64 con el* Super Smash Brothers. *Se me ocurrió ir a la tienda para comprarme lo mismo, y cuando vi los precios... ¡Qué horror, el total ascendía a 50.000 pelas! Esto es de locos. Una semana después, vi que los juegos de Saturn estaban por debajo de las 2.000, ¡incluso el* Virtua Fighter 2! *¿No podría Nintendo bajar los precios un poco?

Alejandro, Jerez

La consola Nintendo 64 es la más barata (sólo 14.990 pts.). Los juegos son caros por culpa del formato cartucho, pero siempre puedes pedir a tu amigo que te los preste, o comprarlos a medias para compartir. ¡Os saldrían a mitad de precio!

Lo de la Game Boy Color tiene menos solución. Es muy cara, pero si la NeoGeo Pocket tiene éxito, puede que le bajen el precio para mantenerla competitiva. ¡No pierdas la esperanza!

El pokémon misterioso

Cuando cambiaba pokémon con un amigo mediante cable link, me apareció un pokémon nuevo: Missingno. Este pokémon me borró la partida y tuve que volver a empezar. ¿Por qué me salió? ¿Quién es? ¿Es un pokémon defectuoso? ¿Es normal que salga?

Miguel, Murcia

¡Ay, Miguel, qué mala suerte! Ese pokémon es en realidad un *bug* (error de programación), y sólo puede traer la desgracia a quien lo encuentra. Debiste apagar la consola inmediatamente nada más verlo. Es rarísimo que salga, pero puede ocurrir.



Me quedo con Playstation

Mi andadura con los videojuegos empezó con la Atari. Era una consola para echar el rato y no se pensaba para nada en gráficos o potencia. A los dos años aparecieron las ocho bits. Me hice con una Master System, y después con una Megadrive. Creí que con ésta se acababa todo, ¡pero qué va! Pasaron unos años y... ¡a por la Playstation! Creo que estoy seguro que me voy a quedar con ella: tiene gráficos, diversión y, sobre todo, muchos juegos. Mis anteriores consolas están muertas de risa en el trastero.

Juan, Sevilla

Es inevitable: las consolas nacen, crecen, se reproducen y acaban en el trastero. Es su ciclo de vida natural. Pero no hay por qué apenarse; en el trastero se mueren de risa, ¡que es la mejor manera de fallecer!

Lara... ¿muere?

En el número 11 leí en la sección de breves a un lector preguntando si Lara moría al final de* Tomb Raider IV. *Ya que no me lo puedo comprar (no me llega el dinero), os pido por favor que me digáis la verdad, ¡o no podré volver a dormir más!

David, Talavera de la Reina

¡Ja, ja, ja! ¡Sufre, sufre con la incertidumbre! Bueno, ahora hablando en serio: parece que muere, aunque no está del todo claro. ¡Tal vez haya logrado sobrevivir! Probablemente la solución al misterio se desvelará en *Tomb Raider V*. ¿La prota será Lara o alguna nueva heroína? Por nuestra parte, apostamos a que Lara volverá: una mujer de su calibre no se deja matar tan fácilmente. ¡Lleva toda su vida desafiando al peligro!

Contra el fanatismo

Me gustaría expresar mi opinión acerca del debate que se está generando a causa del lanzamiento de la Play 2 y otras consolas de nueva generación, así como la prematura muerte de la DC. A ver, ¿por qué tenemos ese fanatismo ciego e irracional hacia determinadas marcas? Ya no se trata de gustos diferentes, ¡es odio!
A mí, particularmente, lo que más me importa es la diversión; la tecnología también, pero en parte. Si con la Play 2 llegan buenos juegos, bienvenida; no por el hecho de tener la Dreamcast me voy a obcecar y a renunciar a ella.
Espero que todos aquellos que atacan a la DC sepan apreciar a* Shen-Mue, *al igual que yo aprecio su* Tekken Tag Tournament. *He jugado a los dos, y se los recomiendo a cualquiera que le gusten los videojuegos.

Javier, Trápaga (Vizcaya)

Estamos de acuerdo contigo en todo, Javier. Cuando el catálogo de juegos es bueno, todo lo demás no importa. ¡Nosotros todavía jugamos de vez en cuando a algunos títulos de Sega Saturn, y nos lo pasamos muy bien!

Errores en SCREENFUN

Me encanta la revista, pero hay algunas cosas en las que creo que habéis metido la pata:
1º) Los pósters de 110 cm del número 4 y del 10 no se montan bien.

Y nos estamos tirando de los pelos desde entonces. No volverá a pasar. De todos modos, lo del segundo póster fue un desgraciado error de la imprenta. Lo teníamos muy bien medido.

2º) En el número 6, SUPERHIPERMEGAFXBLASTEREXCLUSIVÍSIMA del* GT2: *"¡Por fin los rivales tienen potenciada la I.A.!". Y en el número 9, en el análisis, decís: "Comportamiento algo estúpido de los rivales". ¡¡¿En qué quedamos?!!

Aunque lo normal es trabajar con betas, la información de próximos lanzamientos a veces se basa en notas de prensa, que pueden prometer la Luna. Fíate más del análisis del *Banco de Pruebas*, que se basa siempre en nuestra experiencia con el juego final.

3º) En el número 11, análisis de* Tomb Raider: *"Si eres jugador de* TR IV *en PC, no te sorprenderán los gráficos (aunque el pad te permitirá jugar mejor)". ¡En PC tenemos pads iguales o mejores que los de Dreamcast!

Vaya. ¡Pues tienes razón! ¿En qué estaríamos pensando?

¡Saludos!

José Ramón, Asturias

¡Uff! ¡Menudo repaso que nos has dado, José Ramón! Ten en cuenta que también somos humanos y podemos equivocarnos. Si te sirve de consuelo, los responsables están recibiendo sus azotes de rigor. ¡Se lo merecen!





Aparte de atormentarnos con nuestros errores, José Ramón nos manda un sobre muy original.

La grandeza de 'Grandia'

Sale un juego más viejo que los dinosaurios como* Grandia, *y le dais mejores notas que a* Final Fantasy. *¡Pero si* Final Fantasy *es mucho mejor que* Grandia!

Adrian, por e-mail

No cometas el error de subestimar a *Grandia*. Aunque la versión de Saturn salió hace años, ha aguantado perfectamente el paso del tiempo. Es tan genial ahora como lo era entonces, ¡y nos encanta!



¡Gracias a todos por escribirnos!

Y también por ser tan simpáticos y enrollados en vuestras cartas. Si ves que no has salido en este número, ¡tranquilo! Lo más probable es que salgas en el siguiente. Cuando dos lectores nos escriben sobre un mismo tema, sólo sacamos una de las cartas, ¡pero los dos entran en el sorteo de la gorra! Recordad que regalamos cinco todos los meses. Enviad vuestras cartas, sin olvidar el remite, a:

Redacción SCREENFUN
ref.: Cartas al lector
apdo. de Correos 14.116
Madrid 28080

También podéis escribirnos a través del e-mail, aunque entonces ya no entráis en el sorteo de gorras:
screenfun@bauer.es

TRUCOS SCREENFUN

¿Te has quedado atascado en algún juego? ¿Necesitas algún truco? Escríbenos una postal indicándonos tu remite, el nombre del juego y la plataforma a la que pertenece a la siguiente dirección:

SCREENFUN
ref.: Trucos por correo
apdo. de Correos 14.112
Madrid 28080



BREVES

No pillo el chiste de Turbo del nº 11.
Nosotros tampoco lo entendemos, pero Rolf nos aseguró que era muy gracioso.

Me he fijado en que las fechas de salida de la revista que sacasteis en el calendario no siempre aciertan...
Eeh... ¡Pero se aproximan bastante!

¿Hay premio para los dibujos?
¿Qué os gustaría que regalásemos?

¿Y para los sobres más originales?
El caso es pillar como sea, ¿eh?

¿Para cuándo una consola hecha en España? ¡Si es que son todas japonesas!
Ya estamos con los nacionalismos...

¿Angelina Jolie como Lara Croft? No sé, no me convence. ¡Pero si se llama como la cerda más gorda de mi pueblo!
Sí, es una asociación de ideas que desanima a cualquiera.

¿Qué hacéis con las cartas que no salen premiadas en el sorteo? ¿Las tiráis?
Sí, pero no a la basura: las mandamos a reciclar para salvar nuestros bosques.

Os mando unos recortes de la revista que me han gustado. ¿Qué os parecen?
¡Corred! ¡Es Jack el Destripador!

¿Los breves son reales, o los inventáis para que tengan más gracia?
No hace falta inventarse nada, ¡los lectores sois muy salaos!

Me compro SCREENFUN todos los meses porque viajo mucho en autobús.
"SCREENFUN, tu revista viajera". ¡Mola!

¿Por qué a la Playstation se la llama PSX?
Es una tradición, como el turrón en Navidad o las uvas en Nochevieja.

¿Es verdad que los juegos de GBC funcionarán en la Game Boy Advance?
Sí, pero los de GB Advance no funcionarán en GBC.

¿Habrá *Pokémon* para Dolphin y Game Boy Advance?
Hay un 99,99% de posibilidades.

Queremos una mascota para la revista (¡y Pikachu o Lara no valen!).
Bueno, tenemos a Turbo...

¡Un beso para todas las chicas de SCREENFUN, empezando por Puri Ruiz y acabando por Carmen Valero!
Y a los chicos que les parta un rayo, ¿no?

¡El Team Rocket despega a la velocidad de la luz!
"¡Rendíos ahora o preparaos para luchar!".



Ganadores del nº 11

Consola Playstation: Manuel Jesús Luque Venzala. **Game Boy Color:** Álvaro Silva Santos. **Webcam:** Antonio Redondo, Inés Gallego Laguna. **Lote DVDs:** Montse Losada Barreros. **Juegos Top 20:** Javier Agote Cañizares, Sandra Minguito Arana, José Manuel Nieto, Jon González Garrido, Ana María Cano Jimenez. **'Warhammer 40.000':** Jonatan Méndez Ruiz. **'Intellimouse':** Daniel Barea Chacón. **'Syphon Filter 2':** David Reyes Gutiérrez, Miriam Mancera Hernández, Ana Rosa Calle Calle, Francisco David Bellvis, Alberto García González. **'MediEvil 2':** Manuel Lara González, Dario Miyares Sánchez, Eduardo Gómez Carmona, Andrés Castillo López, Mónica Urquizar Alabarce. **'Ridge Racer 64':** Fernando Sanchez Monforte, Andrés Asins Alepriz, Carlos Poveda Abad. **'Millenium Racer':** David Noguera Noguera, Borja Refayo Ruiz, Jorge Solís Velasco, Miguel Ángel Delgado, Iñaki Solís Hernández, Joan del Pino Bellet, Jacob Vidal González, Alejandro Aldeguer Esquerdo, Fernando Portillo Guzmán, David Díaz Guerra López, Víctor Paredes Hernández, Jesús Martínez Conejos, Jorge Samburetty Román, Carlos Campos Garrido, Silvia Pazos Méndez. **'Renegade Racers':** Carlos Rodríguez Peral, Víctor Manuel Bejarano, Daniel Roca Villaverde, José David Martinez Presa, Ángel Fernández Álvarez, Paula Ramírez Torres, Álvaro Simón, Silvia Espadón, Salvador Tomás Álvarez, Samuel Sánchez. **'Psychic Force':** Carlos Jiménez Ruiz, Xu Gan, David Rodríguez Muñoz, Pere Hellín Aguilar, Daniel Genorchio Saura. **Pack 'Pokémon':** Natividad Redondo. **Poster 'Pokémon':** Jorge Castillo González, Alejandro Martínez Algobia, Sara Golf Moreno, Jesús Alonso Panelas, Cesar Vázquez Peláez, Enrique Ortiz Tapia, Aitor Aikizu Santacruz, Ramón Trujillo Ruiz, J. Carlos García Privado, José Manuel González Cano, Juan Antonio Romo, Ignacio Molina Moya, Pilar Sánchez Caso, Mario El Mellouki Pérez, Carlos Lorente Belén. **Cómic 'Aliens':** Eloy Romanos Iturburu, Belén Manso Sanmuro, Daniel Postigo Domínguez, Isidro Prior Rizo, Alberto Hoyas Recio. **Gorra SCREENFUN:** F. Javier Golf Moreno, Verónica Ramos Castañeda, José Carlos Jiménez García, Francisco José García. **Camiseta 'MGS':** Remedios de los Ángeles, Anna Baño, Javier Maiquez Bascuñana, Carolina Gómez, Sita Travieso Rodríguez, Javier Fabra Duarte, Natalia Domínguez, J. Manuel Torres Valle, Tomás Antón, Susana Pascual. **Alfombrilla 'Rayman':** Javier Crespo Robles, Juan Carlos Ávila Hidalgo, David Guerrero Vilanova, Andreu Porcar Román, Álvaro López Amor, Carlos González Uri, Nacho Ferrando Lacarte, Diego López Rodríguez, David Arroyo Fernández, Pilar Rojas González. **Alfombrilla Canal +:** Francisco José Rivas Mateos, Daniel Marín Rivera, Alberto Rodríguez García, Olga García Carrochano, Alba Sauco.

SOLUCIONES

DEL NÚMERO 12/00

	N		C		R		O		P		N		P		L
C	O	M	E	R	A	N		R	E	D		P	E	N	A
	X	E	N	A		A	L	A	S		S	A	L	I	R
O		S	A	N	A	R		M	A	N	O	L	O		A
	A	S		A	S	I	R		S		S	O	T	A	
C	R	I	S		I	Z	A	R		G	O	M	A		F
	E	A		I	A							A		S	I
E	C	H	A	R							Z		G	O	L
	A		M	I	L							H	O	L	A
A		R	O	S	A						M	A	L	A	
	L	A	R		T							B	E		C
Z	A	R		S	I						L	L	A	V	E
	C	O	P	O	N		M		V		I	A		E	N
P	O		E	R	O	S		P	E	R	A		I	R	A
	S	O	S	I		A	R	E	N	A		A	N	A	
E	T	N	I	A	S		O	I	D	O	S		R		V
	E	I	M		E	L	E	N	A		A	T	I	L	A
S		E	O	N		E	R	A		A	L	A		O	S
	I	R		O	R	O		R	O	M	A		E	C	O

SCREENFUN CUESTIONARIO 13

Envíanos este cuestionario y nos ayudarás a hacer una revista más acorde con tus gustos. ¡Sorteamos una Game Boy Color entre todos los que participéis!
SCREENFUN, ref.:Cuestionario 13, apdo. 14.116, Madrid 28080.

NOMBRE:..
DIRECCIÓN:.. **Nº:**........ **PISO:**..............
CÓDIGO POSTAL:.................. **TELÉFONO:**.......................... **EDAD:**........

1. ¿Qué tipo de plataforma utilizas?

- PC ☐
- Sony Playstation ☐
- Nintendo 64 ☐
- Game Boy ☐
- Game Boy Color ☐
- Dreamcast ☐
- Máquinas recreativas ☐
- Otras... ☐

2. ¿Qué tipo de juegos prefieres?

- Estrategia ☐
- Shoot'em up ☐
- Beat'em up ☐
- Simulación ☐
- Plataformas ☐
- Rol ☐
- Aventura ☐
- Simuladores deportivos ☐

3. ¿Cuál es tu personaje favorito de los videojuegos?

....

4. Las tres páginas que más me han gustado han sido:

1ª.............................. 2ª.............................. 3ª..............................

5. Las tres páginas que menos me han gustado han sido:

1ª.............................. 2ª.............................. 3ª..............................

6. ¿Te interesan las siguientes páginas?

- Hardware Sí ☐ No ☐ Por qué..............................
- Software Sí ☐ No ☐ Por qué..............................
- Música, TV, radio... Sí ☐ No ☐ Por qué..............................
- Rol y estrategia Sí ☐ No ☐ Por qué..............................

7. ¿Qué revista/s de videojuegos o informática sueles comprar?

....
¿Por qué?..

8. ¿Cual crees que es el mejor videojuego de la historia?

....

9. ¿Qué es lo que más te gusta de SCREENFUN?

....

10. ¿Y lo que menos?

....

11. De los regalos que ha hecho SCREENFUN, ¿cuál ha sido el que te ha gustado más?

Pegatina PSX ☐ Pegatina N64 ☐ Megapósters ☐ Otros............

12. SCREENFUN es mensual; ¿por qué la compras?

Porque es muy completa ☐ Por el tema de portada ☐ Por el regalo ☐

SCREENFUN ¡SORTEO!

Seguimos haciendo de Reyes Magos durante todo el año: incluso ahora, que sale el sol y empezamos a ir a la piscina, a pensar en la playa y a pasar calorcito. Por eso queremos regalarte tantas gorras y camisetas... y la Game Boy, para que te la lleves a donde quieras. Por si alguna tarde prefieres quedarte en casa jugando con el PC, aquí tienes un pack de ratón y alfombrilla de *Star Wars*, o la súper Playstation y, por supuesto, muchos y muchos juegos. ¡Elige lo que quieras y mándanos una postal con la referencia y apartado de Correos correspondientes! ¡Mucha suerte!

SCREENFUN

Pág. 63

10 Gorras 'Delta Force'

Ármate de valor para combatir el terrorismo global y ponte una de estas gorras en la cabeza. ¡Para que todos sepan que no pueden escapar de la justicia!

Ref. Gorra DF2

Pág. 23

5 Juegos

Queremos que sepas cuáles son los juegos de moda, y nosotros saber cuáles son vuestros favoritos, para manteneros bien informados... ¡y que te quedes con el que prefieras!



Ref. Éxitos 13

Pág. 37

2 Packs 'Star Wars'

¡Uno de estos dos increíbles packs de alfombrilla 3D y ratón de *Star Wars* pueden ser tuyos! Los exclusivos ratones tienen forma de casco de soldado del Imperio y de Darth Vader, y funcionan en cualquier PC. ¡Que la suerte te acompañe!



Ref. Pack Star Wars

Pág. 92

5 Gorras SF



Ya empieza a hacer calor y, si no tienes cuidado, el sol quemará tus ideas. SCREENFUN quiere protegerte de sus rayos ¡para que no te impidan seguir jugando!

Ref. Cartas del lector 13

Pág. 27

2 Pikamhilas

Descubre si eres un auténtico pokémaniaco en el pokétest. ¡Reconoceremos tus sabios conocimientos dándote la oportunidad de llevarte esta mochila Pikachu siempre a cuestas!

Ref. Pokétest

Pág. 28

10 Packs 'Colin McRae'

Cada uno de estos diez generosos packs incluye una mochila bandolera y una camiseta exclusivas de *Colin McRae 2*, ¡para que vayas bien preparado a los rallies!



Ref. Pack Colin McRae

Pág. 59

45 Calendarios 'N-Gen Racing'

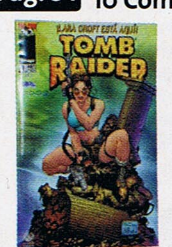
¿A veces pasas tantas horas jugando que ya ni sabes en qué día estamos? No te preocupes, porque con este calendario de *N-Gen Racing*, sabrás orientarte en el tiempo... ¡y en el espacio!

Ref. N-Gen

Pág. 85

20 Llaveros 'Supernenas'

Estas chicas de aspecto acaramelado y trazos infantiles no son tan inofensivas como parecen una vez que se ponen en acción. ¡Con las Supernenas, tus llaves estarán a buen recaudo!



Ref. Superllaveros

Pág. 88

1 Playstation

Demuestra que eres un verdadero freak de los videojuegos resolviendo el autodefinido. ¡Premiamos tu dominio del tema con una Playstation!



Ref. Autodefinido 13

Pág. 83

1 Caja 'Mordheim'

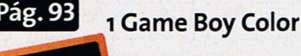
No te quedes sin probar este fabuloso juego de rol y de arrebatar las piedras luminosas a quien se cruce por tu camino. Pasarás intensas horas de fantásticas aventuras con tus amigos jugando a *Mordheim*, ¡si tienes suerte en el sorteo!

Ref. Mordheim

Pág. 4-9

2 Packs camiseta y gorra 'E3'

Nos fuimos hasta los Ángeles para ver qué se cocía en la feria anual de videojuegos más impresionante del mundo, ¡y nos acordamos de vosotros! Os hemos traído un pequeño recuerdo: dos camisetas de Eidos y dos gorras con el sello del *E3*. Si quieres fardar de que tu también estuviste allí, ¡intenta hacerte con un pack de camiseta y gorra!



Ref. Pack E3

Pág. 87

5 Mochilas 'Battlefield Earth'

Todo parece apuntar a que *Campo de batalla: la Tierra* (título original: *Battlefield Earth*) va a ser un bombazo. ¡Prepárate con todo lo que te quepa en esta mochila para ir a verla!

Ref. Mochila cine

Pág. 84

10 Cómics 'Tomb Raider'

¿Eres un enamorado más de Lara? Entonces, no cabe duda de que, además de jugar con ella en la pantalla, te engancharás a sus aventuras de este cómic a todo color. ¡Está más guapa que nunca!

Ref. Cómic Tomb Raider

Pág. 85

10 Cintas Anime

¿Te gustan los dibujos animados japoneses? Entonces, prepara la bolsa de palomitas, recuéstate en el sofá ¡y dale al play del video para disfrutar de una de las diez cintas anime que sorteamos!

Ref.Cinta Anime

Pág. 93

1 Game Boy Color

¡Deja ya de aburrirte en el metro, en el autobús o en la sala de espera del dentista! Colabora para que SCREENFUN te guste cada vez más, ¡y no pares de jugar ni en la calle!

Ref. Cuestionario 13

Pág. 87

10 Pósters 'Campo de batalla: la tierra'

Dale un toque de cine a tu habitación colgando uno de los diez pósters de la nueva película *Campo de batalla: la Tierra* que sorteamos. ¡Envíanos la referencia!



Ref. Póster cine

Pág. 41

Carcasa Playstation 'Army Men'

Deja que los soldados de *Army Men* protejan tu Playstation como sólo ellos saben, ¡y que nadie más se atreva a acercarse a ella sin tu permiso!



Ref. Army Men: Sarge's Heroes

Fotos: José Castro.